GRATUITA
Abril - Mayo 2014 N 44
http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

CREATIVE FUTURE

REVISTA DE VIDEOJUEGOS

PREVIEW

MURDERED SOUL SUSPECT

SALEM, LA CIUDAD MÁS EMBRUJADA DE LOS ESTADOS UNIDOS

ANALISIS

DIABLO III REAPER OF SOULS

D3 SE AMPLIA CON UNA INCREIBLE EXPANSIÓN

LA MAGIA HACE DE ÉL UN TÍTULO MUY ESPECIAL

DARK SOULS II™

• MARIO KART 8 • WILDSTAR • INFAMOUS SECOND SON • TITANFALL • KINECT SPORTS RIVALS

EDITORIAL



DIRECTOR
BIBIANO RUIZ

COORDINADOR
JOSE ALCARAZ

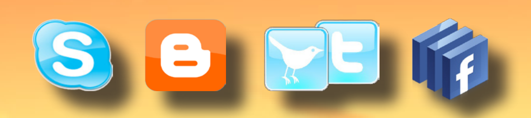
DISEÑO
CRISTINA USERO
DISEÑO Y MAQUETACION

JAUME FONT
TIRA CÓMICA

REDACCION:
CORAL VILLAVERDE
ALEJANDRO JIMENEZ
RAUL MARTIN
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ

COLABORAN:
CARMEN RUIZ
PEDRO GARCIA
EMILIO J. RUIZ

JUEGOS DE ROL Y ACCIÓN CON CREATIVE FUTURE ABRIL 2014



Un mes movidito con tanto juego y tantas novedades. Parecía que iba a ser un mes más pero no ha sido así, podemos completar nuestras colección de 2014 con grandes juegos como el esperado juego de rol de Namco Bandai, Dark Souls II, la esperada expansión de Diablo III, Reaper of Souls, la nueva parte de la una de las grandes sagas exclusivas de Sony Computer Entertaiment, InFamous Second Son, o por ejemplo dos juegos para recordar viejos tiempos con FINAL FANTASY X y X-2 HD Remaster.

Parece ser que las consolas de nueva generación están avanzando poco a poco, pero las anteriores consolas no quieren dejar el podio. Son muchas las personas que aún no quieren dar el salto a las nuevas tanto por la parte económica como por perder sus clásicos en PS3 y Xbox 360. Esperamos tener suerte y que algún día veamos una compatibilidad de los juegos de estas dos consolas con sus sucesoras y ya no haya excusa para que todo el mundo se monte al carro de las nuevas tecnologías.

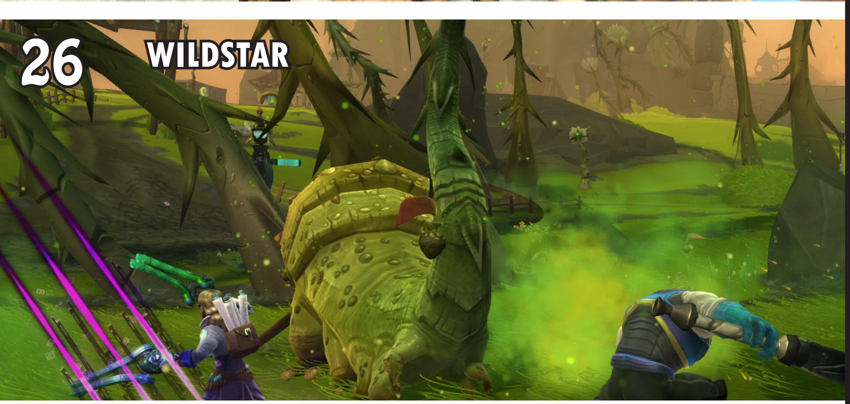
Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com











PREVIEWS

BETAS

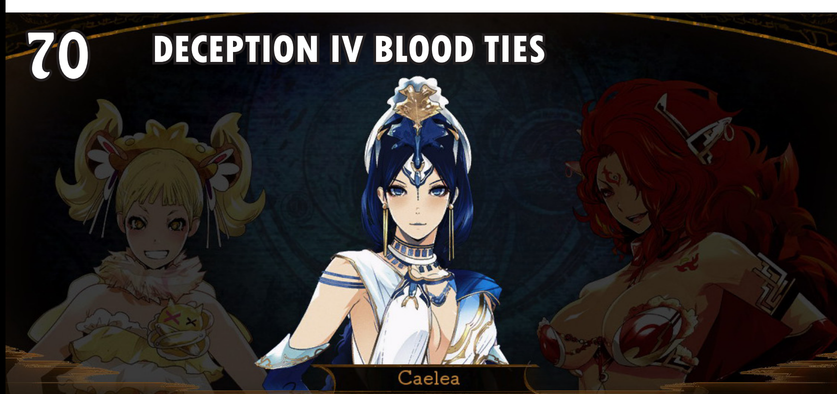
SECCIONES

ANALISIS













TOM CLANCY'S GHOST RECON PHANTOMS YA DISPONIBLE PARA STEAM Y PC

Conocido hasta ahora como Ghost Recon Online, Ghost Recon Phantoms se publica con una nueva identidad, nuevas características y distribución a nivel mundial. Se trata de una experiencia de juego totalmente nueva creada en base a los comentarios de los usuarios

Ubisoft ha creado una nueva identidad para Ghost Recon Phantoms que incluye un nuevo argumento principal, una nueva interfaz de usuario y también nuevos diseños de personajes y armas para las tres clases. Se han actualizado igualmente tres mapas, con rediseño completo de los niveles y el sistema de iluminación. Gracias a la nueva característica ModMaster, los jugadores podrán también personalizar completamente sus armas y personajes para destacar en el campo de batalla. Además, se ha mejorado el sistema de emparejamientos (match-



LA SUPREMACÍA EN EL CAMPO DE BATALLA ES DICTADA POR LA TECNOLOGÍA

making) para garantizar una experiencia de juego justa que tenga en cuenta la habilidad del juego y el nivel de equipamiento. Para que la experiencia de los jugadores recién llegados sea lo más satisfactoria posible, se han retocado diversos aspectos del juego de forma que estos jugadores puedan acceder en menos tiempo a mejores armas.

Tenemos 3 clases a elegir, cada una con 2 habilidades exclusivas que te permitirán dar apoyo a tu equipo y alzarte con la victoria. En primer lugar tenemos la clase de asalto cuyas armas son el rifle de asalto y una recortada y cuyas habilidades son Blitz, una habilidad que te da una gran velocidad y un escudo de energía que te otorga una ligera protección, pero que al impactar contra el enemigo lo noquea y ADS (Active Denial Sistem) que a base de emitir microondas causas daño en el tiempo además de impedir al enemigo de usar sus armas. El siguiente a elegir es el Recon, que armado con el rifle de francotirador y una subametralladora te hará la vida más fácil. Eso sin contar con sus habilidades, el escáner que te permite a ti y a tus compañeros ver a los enemigos incluso a través de las paredes y el camuflaje óptico (cloak) que como su propio nombre indica te permite ocultarte a ple-

>>


TOM CLANCY'S
GHOST RECON
PHANTOMS

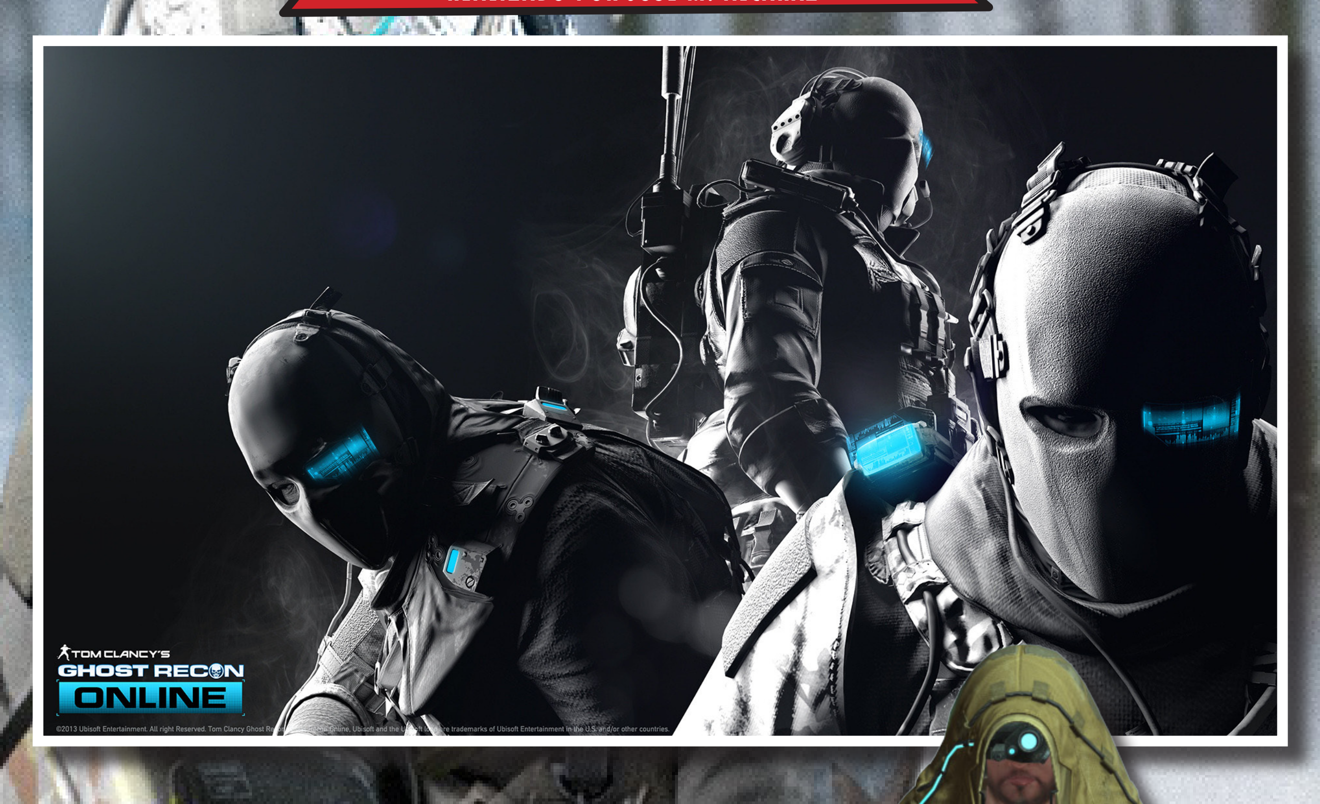

PRESS [E] CLIMB
+ 30% CONTROL
+ 28% ACCURACY
+ 65% STABILITY
30

GHOST RECON PHANTOMS

PLATAFORMAS: PC, WII U

GENERO: ACCION

REALIZADO POR JOSE M. ALCARAZ



calibre y una recortada que harán las delicias de los locos por gastar munición. Además posee sus 2 habilidades únicas, que son el Blackout, un impulso EMP que desactiva las armas del enemigo además de desorientarlo y el APS (Active Protection System), un escudo protector para ti y tus compañeros.

Si quieres conocer más del juego como los mapas o simplemente descargarlo y jugar puedes entrar en su página oficial o desde la página de Steam

SID MEIER'S CIVILIZATION®
BEYOND EARTH™

UNA NUEVA ENTREGA DE CIENCIA FICCIÓN EN LA GALARDONADA FRANQUICIA

Previsto para su lanzamiento en otoño de 2014, Sid Meier's Civilization: Beyond Earth embarcará a los jugadores en una expedición liderando a su pueblo desde La Tierra hacia una nueva frontera para explorar y colonizar un planeta alienígena y crear una nueva civilización.

Sid Meier ya nos llevó una vez al espacio hace muchos años con Sid Meier's Alpha Centaury, en el que podíamos elegir entre varias razas por el dominio de un planeta, pero esta será la primera incursión de Civilization en el espacio al explorar el futuro de la humanidad en un mundo extraterrestre.

Hasta ahora cada facción luchaba por dominar al resto, incluso las que estaban dentro de la misma cultura, pero esta vez las facciones estarán divididas por la cultura, y haremos que avancen y evolucionen de forma que reflejen el destino seleccionado por cada uno.

Los jugadores experimentarán nuevas posibilidades de juego, incluyendo la progresión no lineal de

la tecnología, una personalización más profunda de las facciones elegidas y un mundo extraterrestre que cambiará por completo la identidad de cada facción en función de las decisiones tomadas.

Cuando empecemos a jugar a Sid Meier's Civilization: Beyond Earth estableceremos una identidad cultural para cada nación eligiendo entre diferentes patrocinadores de expedición, cada uno con sus propias ventajas y su propio líder. Iniciaremos la expedición reuniendo la nave espacial, el cargamento y los colonos mediante una serie de elecciones que determinarán las condiciones iniciales que encontraremos al llegar al nuevo planeta.

Una vez allí tendremos que explorarlo y enfrentarnos a todos los peligros



SID MEIER'S CIVILIZATION: BEYOND EARTH

PLATAFORMAS: PC

GENERO: ESTRATEGIA

REALIZADO POR JOSE MARIA ALCARAZ

y beneficios que encontremos, así como los nuevos recursos, todo ello totalmente distinto a los de la Tierra.

También tendremos nueva tecnología que descubriremos a través de una serie de elecciones no lineales que afectaran al desarrollo de la humanidad. La red tecnológica se organiza alrededor de tres temas generales, cada uno con una condición de victoria distinta.

Las misiones están basadas en la ficción del planeta y ayudarán a guiar a los jugadores a través de una serie de misiones secundarias que ayudarán en la obtención de recursos, la mejora de las unidades y para avanzar a través del juego.



DESCARGA TODOS NUESTROS NÚMEROS DESDE NUESTRO BLOG



CREATIVE FUTURE

REVISTA DE VIDEOJUEGOS

MARIO KART 8™

POR PRIMERA VEZ MARIO KART LLEGA EN HD

Llega una nueva entrega de Mario Kart 8 que hará la delicia de los nintenderos y de los que disfruten de los juegos de karts locos

Este 30 de Mayo nos llega la nueva entrega de Mario Kart en exclusiva para WiiU, con bastantes novedades, pero con la diversión clásica de esta saga. Esta entrega mantiene la jugabilidad vista en Mario Kart 7, pero incluye los circuitos antigravedad que recordaran a las físicas de Mario Galaxy, de esta forma podremos correr por paredes, en vertical e incluso boca abajo. También podremos volver a competir bajo el agua o con ala delta.

También tendremos varios modos de juego como son el Grand Prix, en el que podremos competir con hasta 3 amigos más por el gran premio (el resto de corredores serna NPCs) o el versus, donde jugaremos contra nuestros amigos (hasta 4 jugadores) con las reglas que impongamos. Por supuesto también dispondremos de un multijugador online contra hasta 12 jugadores. Aquí podrás correr con tus propios torneos y con tus propias reglas. Por último tenemos Mario Kart TV, que no es un modo de juego propiamente dicho. Más bien es el lugar donde haremos nuestros montajes de las carreras para mostrarlos posteriormente a nuestros amigo en Miiverse e incluso subirlo a Youtube. Además podremos acceder a todo este material y a otras opciones del juego desde la aplicación de Mario

Kart que estará para dispositivos móviles, tablets y PC (esto aún no está confirmado que vaya a salir de Japón pero tiene muchas posibilidades)

Durante las carreras podremos usar una gran variedad de objetos para atacar a nuestros rivales o defendernos de estos, pero al contrario que en últimas entregas, esta vez solo podremos llevar uno a la vez. También contaremos con 32 circuitos, 16 inéditos y 16 remasterizados de entregas anteriores

Para finalizar solo queda decir que el juego saldrá en HD a 1080 p y 60 fps, así que coger vuestro mando, pisad el acelerador a tope y preparados para ganar.

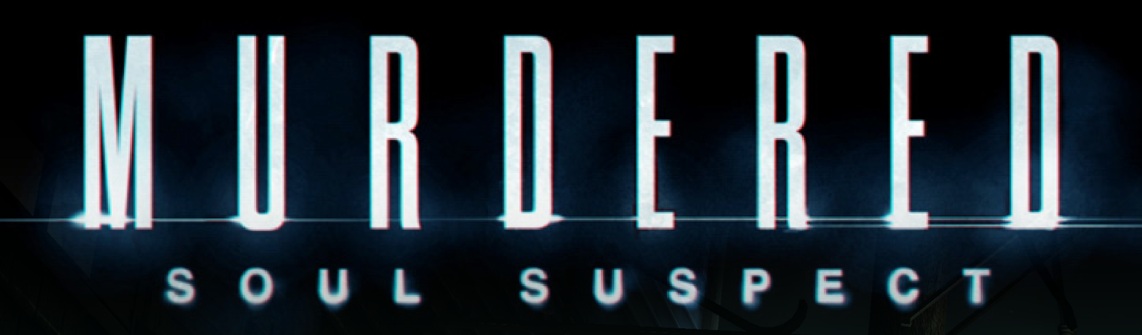


MARIO KART 8

PLATAFORMAS: WII U

GENERO: CONDUCCION

REALIZADO POR JOSE MARIA ALCARAZ



SALEM, LA CIUDAD MÁS EMBRUJADA DE LOS ESTADOS UNIDOS

¿Cómo te sentirías si tuvieras que resolver tu propio asesinato? Murdered: Soul Suspect

Ronan O'Connor, un detective de policía de Salem con un pasado turbio que muere de forma prematura en un brutal asesinato, y ahora deberá servirse de sus poderosas habilidades sobrenaturales para explorar cada rincón del Umbral, de las sombras del más allá. Como nuestro detective no puede comunicarse con los detectives que investigan su caso, Ronan tendrá que leer las mentes de los vivos, influenciar sus pensamientos y acciones e interrogar a los fantasmas de Salem para descubrir la verdad. Todo esto no será fácil para él, ya que este nuevo mundo está lleno de peligros y por tanto su investigación se verá amenazada por espíritus demoníacos que ansían devorar su alma. Ronan además de leer mentes y atravesar paredes podrá usar poderes sobrenaturales, porque habrá muchos espíritus con ganas de devorar otras almas. Serán múltiples los escenarios que podremos encontrar en el juego, desde iglesias góticas, hasta casas antiguas pasando por un manicomio. Podremos explorar el mundo de los vivos y el de los muertos, y nos daremos cuenta que Salem es una ciudad de la costa de Nueva Inglaterra repleta de misterio y enigmas sobrenaturales. Además de la historia princi-




MURDERED
SOUL SUSPECT
POLICE
POLICE

pal tendremos muchas más horas de juego buscando objetos coleccionables, haciendo misiones secundarias y resolviendo otros casos que están en el Limbo. Ya fuera del juego, si estáis planteando comprar la edición limitada deciros que contareis con un diario escrito por Casandra, la madre de Joy, la niña que acompaña a Ronan. Un diario que se podrá usar en el juego para encontrar pistas e información sobre las víctimas. También se incluirán imágenes de algunos escenarios, como si Casandra fuera guiándonos. Un mapa digital e interactivo, al que se podemos acceder por ordenador o tablet, que nos ayudará a localizar objetos dentro del juego, misiones, Easter eggs y otros puntos de interés.







EL PRIMERO JUEGO DEL GENERO ZOMBA

Deep Silver tras los dos juegos sobre Dead Island nos trae uno nuevo con un género totalmente distinto, nos hace llegar el primer juego multijugador online de combates en arena con zombis



ZOMBA (siglas en inglés de Zombie Online Multiplayer Battle Arena) es el género que ha adoptado Dead Island: Epidemic y el que seguramente vemos más adelante ya que resume muy bien el género y además es pegadizo. Durante el modo Scavenger nos enfrentaremos cuatro equipos de jugadores en una lucha por la supervivencia, ya que el equipo que recolecte más recursos gana. Para ello tendremos dos formas de hacerlo, matar zombis o eliminar a otros jugadores que al morir soltaran todos los recursos que hayan recolectado. Por supuesto también podrán matarnos a nosotros así que hay que tener cuidado. El otro modo de juego que hay actualmente es el modo Horda donde nuestro equipo tendrá que ir avanzando por un mapa donde aparecerán incontables hordas de zombis hasta que finalmente lleguemos al Boss final. Si hablamos de los personajes que podremos manejar, en principio solo será uno, Berg, un musculitos que prefiere el combate a corta/media distancia. A medida que juguemos podremos ir comprando otros personajes como son Bryce, un flacucho que no le gusta que se acerquen a él por lo que prefiere el combate desde lejos, Isys, maestra en hacer daño a varios enemigos a la vez y Amber la sanadora del grupo. También podremos adquirir las versiones armadas y mutadas de estos mismos personajes, pero cuidado, pues los roles de estos cambiarán. Por ejemplo la versión armada de Ysis será defensiva, así que planteaos como queráis jugar antes de comprarlos.

Otra cosa que podremos comprar son partes para fabricar armas nue-



DEAD ISLAND EPIDEMIC

PLATAFORMAS: PC

GENERO: ZOMBA

REALIZADO POR JOSE MARIA ALCARAZ





vas, la mayoría de las cuales son muy graciosas, así como nuevos diseños para armas y consumibles para ir mejor en nuestras aventuras. La beta cerrada de este juego que tanto te va a enganchar empezó a finales de marzo. Todavía no hay información de la Beta abierta, pero desde su página web puedes inscribirte a la beta donde tendrás además objetos y recompensas exclusivos que mantendrás una vez comience el juego. Lo mejor de todo es que el juego será gratuito por lo que no tienes excusa para no jugarlo.

Para más información visita los siguientes lugares oficiales de Dead Island:

Web oficial: www.playdie.net
Facebook: www.facebook.com/deadislandgame
YouTube: www.youtube.com/deadislandgame
Twitter: twitter.com/deadislandgame


EXPO
MANGA
2014
PABELLÓN DE CRISTAL
DE LA CASA DE CAMPO DE MADRID
DEL 16 AL 18 DE MAYO
CON TU ENTRADA
UN MANGA DE REGALO*
*HASTA AGOTAR EXISTENCIAS



De los creadores de Guild Wars y Lineage, NCSoft nos llegará pronto WildStar, un nuevo MMO, pero al contrario que los antes mencionados, deja atrás el realismo gráfico para pasarse al estilo cartoon. Más concretamente se da un aire a Ratchet & Clank, tanto sus personajes como el mundo colorista en el que nos sitúa.

Pero no os penséis que por ese nuevo estilo va a ser un juego infantil y sin profundidad. Al contrario este juego, tal y como se ha podido ver en la beta, tiene una buena historia y es bastante complejo por todas las cosas que podemos llegar a hacer en él.

Probablemente lo más novedoso de este juego y lo que más interesará a los jugones es como poder jugar a este. Como es obvio tendremos que comprar el juego que nos vendrá con 30 días de suscripción, pero a partir de aquí tendremos dos opciones. La clásica, pagar las mensualidades para poder seguir jugando, y la novedad, esforzarnos en el juego y conseguir pagar las mensualidades con el dinero ingame, y además será la propia economía del juego la que dicte los precios de estas mensualidades ingame. También podremos comprarle a algún amigo tiempo de juego pues este será como un objeto más de nuestro inventario que activaremos o daremos a nuestro gusto.

Otro punto importante sobre este sistema de juego es que no habrá diferencia entre los suscriptores y los que compren ingame tiempo de juego.





LA BETA ABIERTA YA HA EMPEZADO, JUEGA AHORA Y CONSIGUE COSAS CHULAS PARA CUANDO SALGA EL JUEGO

Ahora pasemos a hablar de lo que pudimos ver en la beta. Las mecánicas del juego son muy parecidas al de otros MMORPG con algunas diferencias sobre todo en la jugabilidad. Las misiones son las típicas, recolectar objetos, matar criaturas y enemigos, descubrir lugares o usar objetos en determinados sitios o criaturas y además tenemos las misiones del camino que hallamos elegido (esto del camino elegido lo explico más adelante).

Los mapas también son como otros juegos del mismo estilo. Tenemos un mapa global del continente, subdividido en zonas y que a la vez se dividen en subzonas donde tendremos las misiones. Raramente encontraremos una misión que se salga de la subzona, lo cual se agradece por que los mapas son bastante grandes y acabaríamos hartos de dar vueltas. Y como novedad es que tenemos distintos planetas por explorar todos de gran tamaño.

En cada Beta cerrada se ha ido aumentando tanto el nivel que podía-



mos alcanzar, como los lugares que podíamos visitar y las cosas que podíamos hacer, lo cual hace pensar que una vez que salga el juego será inmenso y con una increíble variedad de cosas por hacer.

Quizá lo más destacado de lo que podemos hacer es nuestra casa que construiremos como queramos. Bueno eso no es del todo cierto pues al menos de momento solo podremos elegir entre unas cuantas opciones (es de suponer que dado lo que anuncian en su página web, cuando salga el juego tendremos una gran cantidad de opciones de personalización), pero aun así da mucho juego, porque si bien de casas estrictamente hablando solo hay unos pocos modelos, a la hora de personalizar los terrenos (sí, por si con la casa no fuera suficiente también podemos personalizar el terreno de alrededor de esta) tenemos muchas más opciones, además de poder colocar objetos por todos lados, tanto dentro como fuera de la casa, que aumentan la originalidad de nuestra mansión hasta el infinito. Además todos los objetos que coloquemos en nuestra vivienda nos dan experiencia extra al deambular por el mundo. Eso sí, tendremos que haber descansado en casa.

Pero lo que más varia sobre otros MMORPGs es la jugabilidad, es decir los combates. En primer lugar podremos movernos para atacar, pero



la novedad es esta: no tendremos que seleccionar al enemigo que queramos atacar pues cada habilidad tiene su rango y área de efecto y esta se nos marca en el suelo como una zona de color, es decir que si una habilidad afecta a lo que este enfrente nuestro aparecerá un rectángulo azul enfrente nuestro que se ira moviendo cuando nosotros lo hagamos, por el contrario si el área de efecto es a nuestro alrededor, aparecerá al usar la habilidad un circulo a nuestro alrededor, y así con todas las habilidades.

Respecto a los personajes podremos personalizarlos como queramos. Para empezar tenemos dos facciones que luchan entre sí, cada una con cuatro razas a elegir. Una vez que tengamos nuestro personaje personalizado según cada raza, tendremos que elegir entre seis clases distintas, todas ellas mezcla de magia y tecnología. Y por último elegiremos un camino, es decir, nuestro objetivo en la vida, (que sin duda es la gran novedad en esta sección) que serán 4 distintas: explorador, soldado, científico y colono. Cada una con su toque particular.

COMBATE MUY DINÁMICO E INNOVADOR



WILDSTAR

PLATAFORMAS: PC

GENERO: ROL

REALIZADO POR JOSE MARIA ALCARAZ



Por último tenemos las profesiones, que más o menos son las típicas de estos juegos. Por supuesto también tenemos el PvP que puede estar nivelado según nuestras habilidades o según nuestro equipo. Con esto quiero decir que hay un tipo de PvP que elegirá nuestros enemigos según la habilidad que tengamos manejando nuestro personaje, es decir, que empezaremos desde abajo y a medida que vayamos ganando combates subirá nuestro rango y nos enfrentaremos contra otros jugadores más peligrosos. Pero si nos apetece hacer PvP y no queremos bajar de rango, siempre podemos optar por que los combates se ajusten según nuestro nivel de equipo.

Para finalizar solo decir que el juego saldrá el 3 de junio de este mismo año, y si queréis probarlo antes desde el pasado día 8 hasta el 18 de mayo el juego se encuentra en Beta abierta para todo aquel que quiera probarlo. Mi consejo, dadle una oportunidad que es un juego muy entretenido para los que busquen pasar un rato divertido y muy complejo para todos aquellos que busquen un reto.

CURIOSIDADES

¿POR QUÉ NO SACARTE UN DINERO PRESTANDO EL COCHE?

Es una buena idea por si propones a algún amiguete que se dé una vuelta en tu coche pero como un día no lleves suelto... ni arrancas ni puedes sacar el carrillo del Mercadona. Es un add curioso para el coche aunque realmente dudo que haga falta echar el dinero para arrancar, pero es más que peculiar accesorio para el coche.



¿CANSADO DE APLAUDIR?

Últimamente, y cada vez más, vemos salir al mercado todo tipo de objetos. Muchos de ellos como este acorde con el ambiente de vagueza que se está creando. Así que un objeto bueno para los vagos es ¡Este magnífico aplaudidor automático! ¿Por qué hacerte daño y ganar energía golpeando las palmas de tu mano? Pues olvídate, porque a partir de ahora con Pachi Pachi Clappy! No te hará falta, solo tendrás que sostenerlo en la mano y pulsa un botón.



LEGO HASTA EN LA SOPA

LEGO se está haciendo con el mundo. Los muñecos para niños, los videojuegos para adultos, la película en la gran pantalla y ahora también hemos encontrado este teclado enteramente creado con piezas LEGO. Posiblemente parezca muy sencillo, y de construir posiblemente lo sea pero además funciona a la perfección con el único problema de que es posible que si rompéis una tecla no encontréis ninguna de repuesto.



BIOSHOCK INFINITE Y SU GANCHO

Son muchas las armas y accesorios que hemos visto como fans y auténticos manitas han realizado. Pero nunca dejaremos de sorprendernos cuando vemos una nueva hecha realidad. Esta vez podemos ver como el gancho de Bioshock Infinite ha cobrado vida. Además de ser igual que el que vemos en el juego podemos decir que funciona... bueno, no llega a ayudarte a engancharte de ningún sitio pero al menos gira.





UN PERRO PARA DOMINARLOS A TODOS

Con la nueva tanda de película basadas en la Tierra Media, y con la espera del final de la trilogía de la película de El Hobbit nos empezamos a encontrar nuevamente objetos basados en la película. El objeto tal vez que más fuerte ha pegado siempre ha sido el anillo único. Pues ahora volvemos a ver la escritura de este anillo e incluso la forma pero todo grabado en algo ligeramente distinto y no para nosotros, sino para nuestras mascotas. Un collar para perro o gato donde vemos las letras que bordean y recorren el anillo único y con la peculiaridad de que también brilla en la oscuridad. El collar podréis cómpralo aquí aunque os aseguro que os saldrá un poco caro.





EL ASPECTO TENEBROSO LE SIENTA "DE MUERTE" A LA SAGA, UN CAMBIO DE CLIMA INMEJORABLE

Ya ha llegado a nuestras manos el tan ansiado enfrentamiento a la muerte pisando con mucha fuerza y con el cual Blizzard nos quiere demostrar que como principales creadores del Action RPG todavía saben cuál debe ser su evolución natural

Lo primero que cabe destacar de este análisis y que es una de las principales pegas de esta expansión y por lo cual ha sido fuertemente criticada es su elevado precio.

Ya que pagar 40 euros por un acto más y un personaje jugable a mucha gente le ha parecido excesivo, lo cual en mi opinión es bastante cierto pero la verdad también es que teniendo tras de sí la mano de Blizzard se puede casi afirmar que va a ser un producto de calidad.

También hay que destacar aunque no forme parte de la expansión los perfectos y a la vez necesarios parches que ha introducido Blizzard recientemente en el juego, con cambios entre otros como el cierre de la casa de subastas del juego



y un aumento considerable de la aparición de legendarios. De manera que al jugar uno solo le caerán unos cuantos objetos legendarios sin necesidad de tener que pagar por ello ni nada por el estilo como casi era obligado antes.

En cuanto a la historia de este quinto pero en principio no último acto es brillante, siendo en mi opinión uno de los mejores de este juego y contando con momentos épicos que no desvelare para no hacer ninguna clase de spoilers pero creedme que los diseños de los niveles y alguno de los jefes finales tienen formulas jugables simplemente excelentes. Entre ellos para mi gusto la última pelea del DLC

ASPECTO GRÁFICO Y SONORO COMO EN EL ORIGINAL. ¿PARA QUÉ CAMBIAR AQUELLO QUE HACE GRANDE A UN JUEGO?

es simplemente genial, y en niveles de dificultad elevados como Maestro o Tormento os parecerá que de verdad estáis en el mismísimo infierno luchando por vuestra vida.

En cuanto al contenido jugable que añade esta expansión también se encuentra un aumento del nivel máximo de nuestros personajes del 60 al 70, añadiendo una habilidad activa a cada una de las 5 clases conocidas así como tres pasivas y un hueco para tener cuatro pasivas seleccionadas en vez de tres. He aquí otro de los puntos en los cuales no estoy del todo de acuerdo con como Blizzard ha hecho el trabajo, ya que echo de menos alguna habilidad activa más para seguir dándole variedad a sus clases.

Y aquí es donde entra la importante figura del cruzado, la sexta clase que aparece en el juego gracias a Reaper of Souls. Clase que como el Bárbaro está centrado en el atributo de la Fuerza, por lo cual será una verdadera mole imposible de tumbar. Clase con gran variedad de estilos de juego y que es altamente adictiva de jugar. Y digo con distintos estilos de juego porque la puedes jugar tanto muy tanque de manera que nadie te tumbe en el campo de batalla, hasta un estilo más híbrido entre daño y ataque hasta un estilo tirando a



lo que sería mago, desatando hechizos devastadores. Esta clase en mi opinión es uno de los grandes puntos fuertes de este juego junto a su historia que otra vez más consigue acabar pero a la vez dejarnos con un gusto amargo en la boca, como incompleto y deseando ver más del universo de Diablo.

El último punto a comentar en lo que se refiere a contenido jugable es la inclusión del nuevo modo "Aventura y contratos", modo que consigue darle al juego un poco de rejugabilidad más allá de empezar otra vez la historia en una mayor dificultad. Este nuevo modo consiste en misiones aleatorias que se te asignarán cada vez que entres en el modo y que con niveles de dificultad altos, suponen una gran cantidad de experiencia. Además, si completas las cinco misiones del mismo acto (ya que se te asignaran cinco diferente en cada acto) deberás ir a hablar con Tyrael y él te entregará una caja que contiene recompensas aleatorias de todo tipo. Junto a estos contratos, se añaden también las llamadas Fallas Nephalem, zonas a las que podrás viajar cada vez que consigas 5 fragmentos de falla y en las cuales el objetivo será matar a una gran cantidad de enemigos, hasta llenar una barra, tras lo cual aparecerá el jefe de la falla, al que deberemos derrotar.

Esta parte de las Fallas Nephalem se trata de un añadido más repetitivo que los contratos pues al menos los contratos no tratan siempre de matar a una ingente cantidad de enemigos sin más sino que los hay algo más variados.

En cuanto al apartado artístico he de mencionar que Blizzard ha vuelto a conseguir un muy alto nivel en el aspecto visual de sus escenarios, con detalles vistosos a pesar de que este nuevo DLC al estar muy centrado en el tema de la muerte y ese mundo se trate de escenarios en los que predominan los colores grisáceos y azules claros, colores poco vivos. En cuanto al diseño de personajes, no os desvelare nada sobre las nuevas criaturas a las que os deberéis enfrentar pero si os puedo decir que no se ha escatimado en cuanto a variedad de enemigos en este nuevo quinto acto. Entre los que yo destacaría principalmente el último enemigo de la expansión del que podréis observar que he quedado poco menos que enamorado. Por último en este apartado visual me gustaría también nombrar las secuencias CG de este juego, que te meten en el mundo como si estuvieras en tu salón viendo una película ya que son de una calidad apabullante.

En cuanto al apartado sonoro no queda más que decir que sigue con el mismo perfecto y completo doblaje al castellano.

Del apartado jugable poco queda que decir pues al tratarse de una expansión solamente se han agregado como novedad las nuevas habilidades y la nueva clase, el cruzado que sí que consigue aumentar un poco los ya de por si variados estilos de juegos. La jugabilidad será exactamente la misma del juego original, ya que Blizzard no parece que quiera dar un cambio drástico al género sino seguir con la fórmula del RPG que por otra parte es una fórmula altamente adictiva aunque me gustaría ver alguna revolución en el género que nunca estaría de más si se planteara correctamente.



PLATAFORMAS: PC

GENERO: ROL

DISTRIBUIDORA: BLIZZARD ENTERTAINMENT

DESARROLLADORA: BLIZZARD ENTERTAINMENT

16 www.pegi.info

NOTA 9.5

DIABLO 3: REAPER OF SOULS

		HISTORIA	9.5
GRAFICOS	9.3	MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.3	TRADUCCION	10



REALIZADO POR PEDRO GARCIA

CONCLUSIÓN

Con esta nueva expansión Blizzard consigue dar un soplo de aire fresco al grandísimo Diablo 3, consiguiendo mantener el altísimo nivel de una de sus sagas estrellas y de las cuales le dio la fama de la que hoy goza; pero a la vez cae en un desorbitado precio que hará que mucha gente piense que no merece la pena pagar eso por las novedades que trae esta expansión. Sin embargo aquellos que puedan permitirse este desembolso de dinero encontraran un juego que no les va a decepcionar y en el cual los fans incondicionales de la saga verán como Diablo 3 adquiere innumerables horas más de diversión gracias a sus nuevos modos.

DARK SOULS II

¿SERÁS CAPAZ DE SUPERAR EL RETO QUE TE PONE DARK SOULS II?

Dark Souls se metido a fuego en los corazones de muchos jugadores de rol y por supuesto Dark Souls II ha encontrado otro llegando como un completísimo juego de rol no apto para los que busquen juegos fáciles

Llegó por fin la esperadísima segunda parte de Dark Souls. Ese gran juego que fue premiado por todas las críticas en 2011. Para lo que queráis saber cómo fue el juego o queráis un poco de información antes de comprarlo, os dejamos el análisis de la primera parte de Dark Souls.

El que avisa no es traidor y este juego no es sencillo. Es un juego sufrido, con sufridas batallas por la supervivencia. En todo momento nos sentiremos débiles aunque vayamos equipados con la mejor armadura que nos podamos encontrar, si conseguimos dominar el juego podemos sentirnos orgullosos de ser buenos jugadores.

Morir, morir y morir será el eterno problema con el que nos encontraremos pero no desistáis porque si no sois capaces




SI NO ERES BUENO, CON CADA MUERTE
BAJARÁ LA DIFICULTAD DEL JUEGO

de alcanzar vuestra meta al principio lo haréis tarde o temprano porque la dificultad irá bajando progresivamente con cada muerte vuestra. No tengáis problema en volver cien veces al punto más cercano para curaros, mejor una retirada a tiempo que una dolorosa muerta que conllevará volver al punto para recuperar nuestras almas perdidas.

Una historia sin demasiada profundidad, aunque no es lo normal en un juego de rol. Comenzaremos en el reino de Drangleic después de convertirnos en un hueco, es decir, un ser no muerto que se alimenta de almas. Tendremos una maldición sobre nosotros, dejaremos de ser humano.

El nombre del personaje y sus características será cosa nuestra. Un completo interfaz nos dejará personalizar a nuestro protagonista. Poniéndolo a nuestro gusto con todo lujo de detalles: tierra natal, tipo y color de pelo, barba, tatuajes, y más cosas. También elegiremos la clase, entre las que tendremos: gue-



rrero, caballero, espadachín, bandido, clérigo, hechicero, explorador y marginado. Si os gustan los retos marginado será la mejor opción ya que comenzareis sin nada, hasta sin ropa, luego tendremos que ser buenos y rápidos para equiparnos antes de empezar a morir.

Los gráficos no serán los mejores que nos encontremos porque cada veces nos tienen acostumbrados a mejores gráficos con infinidad de detalles pero que esto no tire para atrás porque un poco de bajada de calidad en los personajes hará que la jugabilidad sea muy buena. Aunque esto no quita que podamos disfrutar de los grandes y bonitos paisajes que inundan este mundo. La iluminación y la ambientación si ha sido mejorada con creces, simplemente os encantarán. El diseño de los enemigos se mantiene más o menos al igual que en Dark Souls. La cámara a veces no será muy amiga nuestra, sobre todo cuando decidamos volver atrás en algunas zonas, nos jugara malas pasadas, pero me imagino que es parte de la esencia de este gran título.

No esperéis que las armas y armaduras os caigan del cielo ni tampoco que tengáis millones de estas en cualquier rincón o cofre. Si queréis mejorar el equipo os lo tendréis que ganar. Consigue almas y cámbialas por armaduras y armas pero siempre elige bien porque serán costosas y las almas no siempre



NO SERÁ FÁCIL PERO SI PLACENTERO

serán fáciles de obtener. Recordar también que todo el equipo pierde eficacia con cada ataque o golpe recibido, no dudéis en ir a repararlo para que no os bajen las defensas.

En la jugabilidad podemos decir que esta entrega es muy parecida a la anterior, cosa bastante buena para los que les gustó la saga y querían algo nuevo pero que les recordará al primero. A la hora de recorrer mundos tendremos dos maneras, ir a pie a donde queramos, ya que siempre podremos volver sobre nuestros pasos y a la vez tendremos que llegar a los sitios nuevos o usar las hogueras para teletransportarnos entre puntos conocidos. Cuando llevéis una horas jugando se os puede hacer bastante lineal aunque es cierto que hay muchas bifurcaciones para explorar y sitios que seguramente si no exploráis lo suficiente no encontrareis. No os confiéis con ningún enemigo porque habrá enemigos fáciles pero siempre pueden ser mortales para nosotros. Cualquier enemigo intentará matarnos y si lo dejamos lo hará, si nos descuidamos también y si somos lentos en ejecutar nuestros movimientos y/o estrategias también. No bajéis la guardia en ningún momento porque ellos no lo harán, además de que se penaliza cada muerte, nuestra vida se irá reduciendo además de que perderemos las almas ganadas pero con la opción de ir a buscarlas al punto donde nos mataron. Os recomiendo que nada más





PLATAFORMAS: PC, PS3, 360

GENERO: ROL

DISTRIBUIDORA: NAMCO BANDAI

DESARROLLADORA: FROM SOFTWARE



NOTA 9.1

DARK SOULS II

HISTORIA	9.2
GRAFICOS	9.2
MUSICA	8.9
JUGABILIDAD	9.4
TRADUCCION	7.3



REALIZADO POR BIBI RUIZ

revivir lo primero que hagáis es buscar estas almas aunque luego salgáis corriendo y decidáis no matar al enemigo que os aniquilo porque sin almas no mejoraremos y por supuesto nunca acabaremos con ese enemigo. Si los enemigos normales os parecen difíciles, ya veréis los jefes finales.

En ese juego no funcionará lo de machacar botones porque disponemos de una barra de resistencia que se gastará y además, bastante rápido. Podremos pegar todas las veces que queramos pero con cabeza. Aprovechar siempre los momentos de flaqueza de los enemigos aunque algunos nos lo pondrán muy difícil.

Hablamos ahora de las opciones multijugador. Tiene la posibilidad de dejar mensajes escritos en el suelo para dar ayuda a otra gente, como por ejemplo que hay un camino oculto, que hay un enemigo difícil o simplemente de que es una zona donde puedes morir fácilmente. También podemos recibir ayudar en la partida o darla, aunque las otras personas se verán en tonalidades blancas y negras. La parte mala es que dejamos la posibilidad de que otros jugadores solo entren para acabar con nosotros.

CONCLUSIÓN

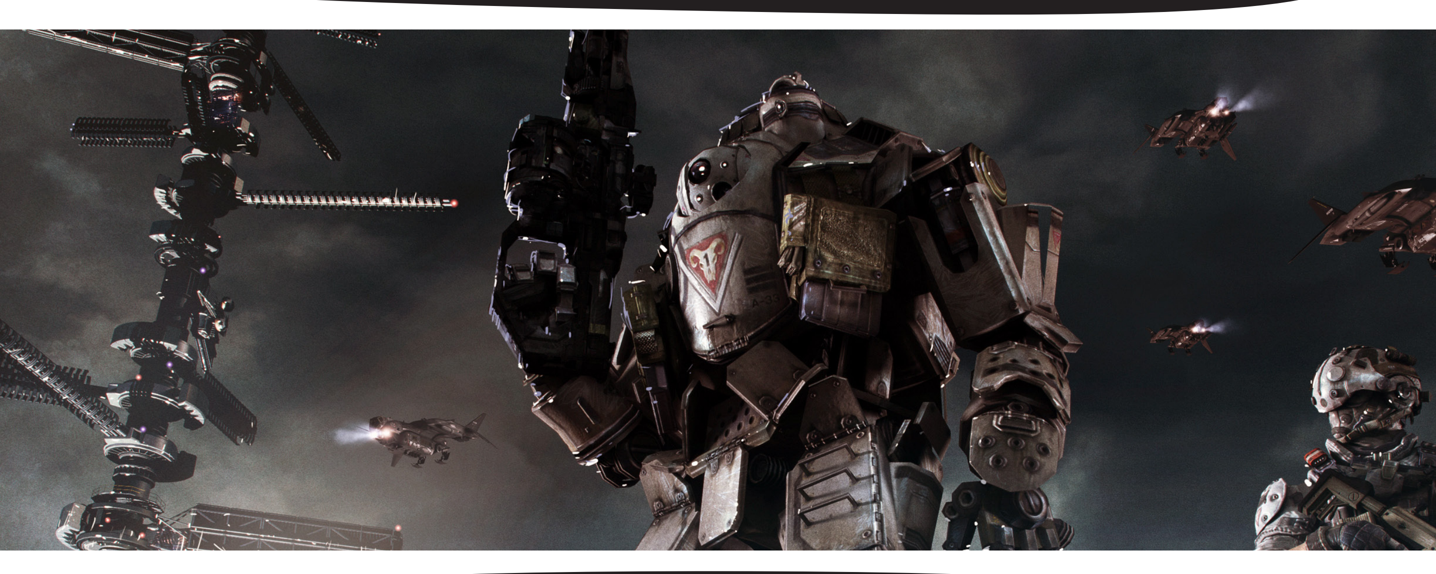
Dark Souls II es un juego de rol para los buenos amantes del género y sobre todo para los que buscan un reto. Es un juego completo en todos los apartados, aunque mejorable en las texturas, y cumplimenta todo lo necesario en un juego del género. Si probaste el primero no te digo más, si no lo has jugado esta es tu oportunidad de probar si eres un buen jugador de rol.



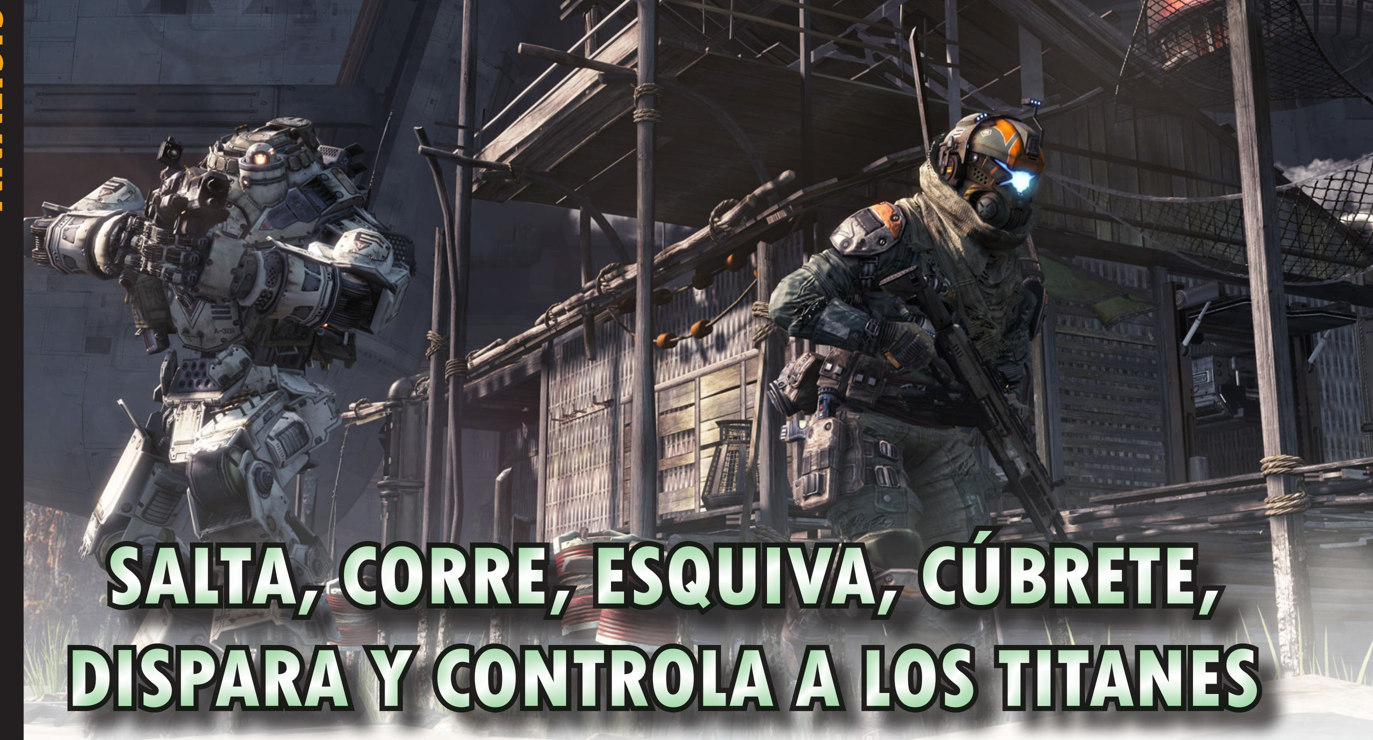
La espera a acabado. Ya podemos disfrutar de este gran shooter en Xbox 360 tras una no muy larga pero si impacienta espera desde que el juego vio la luz para Xbox One y PC

Nos situamos en un futuro en el que la humanidad ha logrado dominar el viaje espacial y se dedica a colonizar otros sistemas de los que extrae recursos. Las compañías encargadas de ello se han vuelto unas corruptas, lo que da lugar a una inminente guerra por controlar las valiosas materias primas. Todo esto se desarrolla en La Frontera: los confines más remotos del espacio explorado. Contiene numerosos sistemas solares notorios y deshabitados, pero muchos otros mundos aún no se han explorado. La mayoría de la gente jamás se aventuraría tan lejos de la civilización. Sin embargo, para los pioneros, los exploradores, los mercenarios, los fugitivos y los soldados, La Frontera es sinónimo de aventuras y oportunidades. Desarrollado por Respawn Entertainment, formado por antiguos trabajadores de Activision y anteriores creadores de la saga Modern Warfare, y distribuido por EA nos llega Titanfall, un juego de acción frenética en partidas de 6vs6. Como en toda aventura tenemos dos facciones: La Interstellear Manufacturing Corporation, más conocida como IMC, y la oposición a ella, que podríamos llamar La Milicia.

La IMC, tuvo unos inicios humildes, en la industria de extracción de recursos naturales, con el nombre de Hammond Engineering. El aumento de la demanda de materiales para el desarrollo de titanes, junto con el dominio total del mercado que había dado a Hammond su tecnología de prospección planetaria y derechos de bases de datos cartográficos, contribuyeron a un crecimiento explosivo de la compañía. A lo largo de un siglo, una serie de adquisiciones, fusiones y cambios de nombre concluyeron con la transformación de Hammond Engineering en el implacable imperio comercial conocido como la IMC. Con las valiosas rutas comerciales y abundantes recursos naturales de La Frontera listos para su explotación, la IMC pone todo su empeño en maximizar sus beneficios y los de sus accionistas, con el uso legal de la fuerza cuando resulta necesario.



La Milicia de La Frontera, es el brazo armado del pacto de defensa territorial de sus sistemas. La Milicia es un grupo de colonos, bandidos, mercenarios y piratas sin una autoridad central clara que se levanta en armas como milicianos cuando la situación lo requiere. Cada brigada de la Milicia tiene asignada la defensa de una sección determinada de los territorios de La Frontera. A pesar de que algunas brigadas son poco más que enormes organizaciones piratas, la Milicia tiene recursos suficientes para obstaculizar las ambiciones de la IMC en La Frontera. La Milicia suele afirmar que las acciones directas contra la IMC son en beneficio de los colonos a los que dicen representar, pero en La Frontera no todos comparten esa opinión.

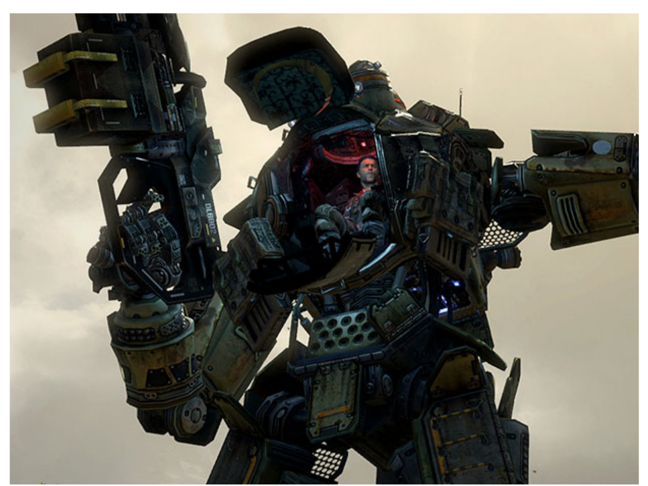


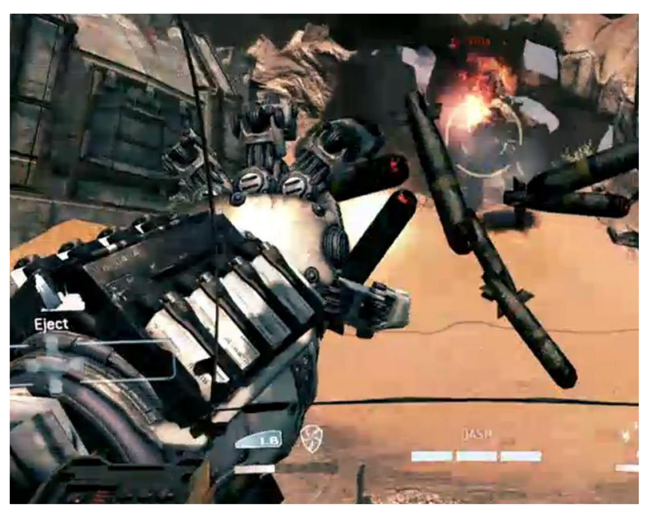
SALTA, CORRE, ESQUIVA, CÚBRETE, DISPARA Y CONTROLA A LOS TITANES

¿Y dónde están los titanes? Los titanes descienden de los nuevos exoesqueletos militares actuales. Además de sus obvias aplicaciones militares, las versiones sin armas se emplean en industrias pesadas como el transporte de carga y la recuperación de naves en el espacio profundo. También son útiles en aplicaciones especiales como operaciones de búsqueda y rescate en el espacio profundo, y resultan muy eficaces en entornos hostiles. El uso de los titanes está generalizado en toda La Frontera, tanto para el combate como para tareas civiles. Entre los titanes contamos con Atlas, Stryder y Ogre.

El Atlas , representa lo último en plataformas de armamento y proporciona una buena protección con una movilidad mayor que la del modelo Ogro. Ya sea para misiones de reconocimiento, asalto rápido, fuego de apoyo, apoyo táctico o una combinación de estos, los elementos para el combate en primera línea del Atlas son fiables, potentes y, lo que es más importante, eficaces. La capacidad de supervivencia del Stryder gracias a su agilidad y velocidad son la clave de su eficacia en combate. Este titán, el más rápido de todos los modelos en el mercado, es la culminación de muchos años de galardonada I+D en tecnología de accionadores lineares y rotatorios. Por supuesto, aun contando con esta maniobrabilidad superior, no se ha sacrificado ninguna de las impresionantes funciones que todos esperan de la gama de plataformas de combate titán de Hammond Robotics.







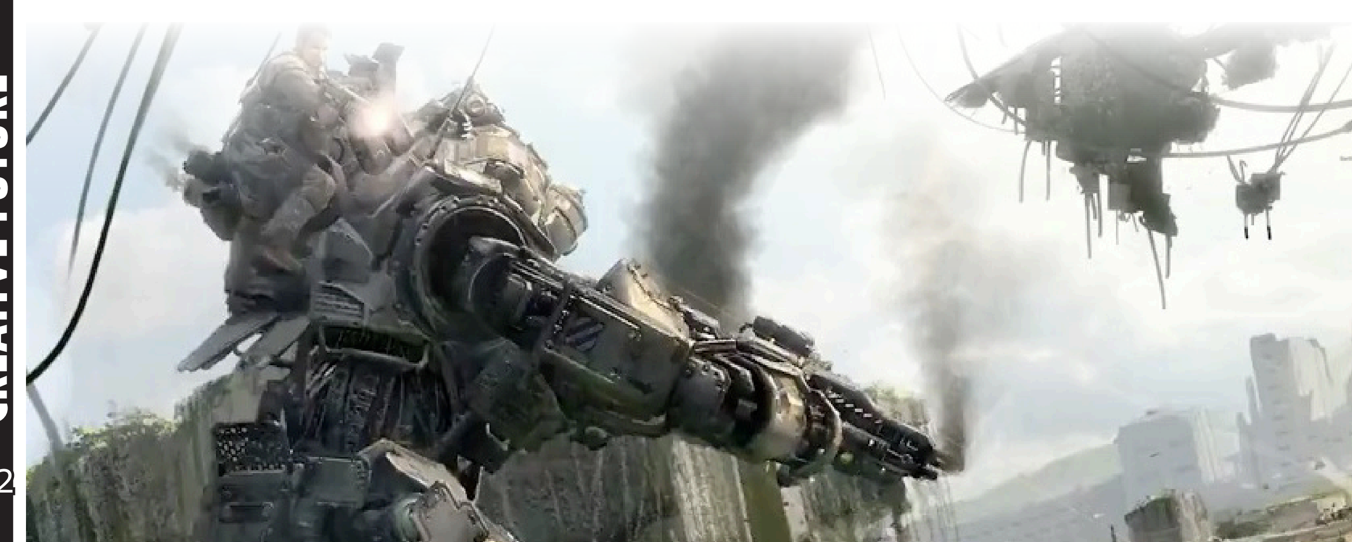
PREPÁRATE PARA TOMAR PARTE EN COMBATES VERTIGINOSOS

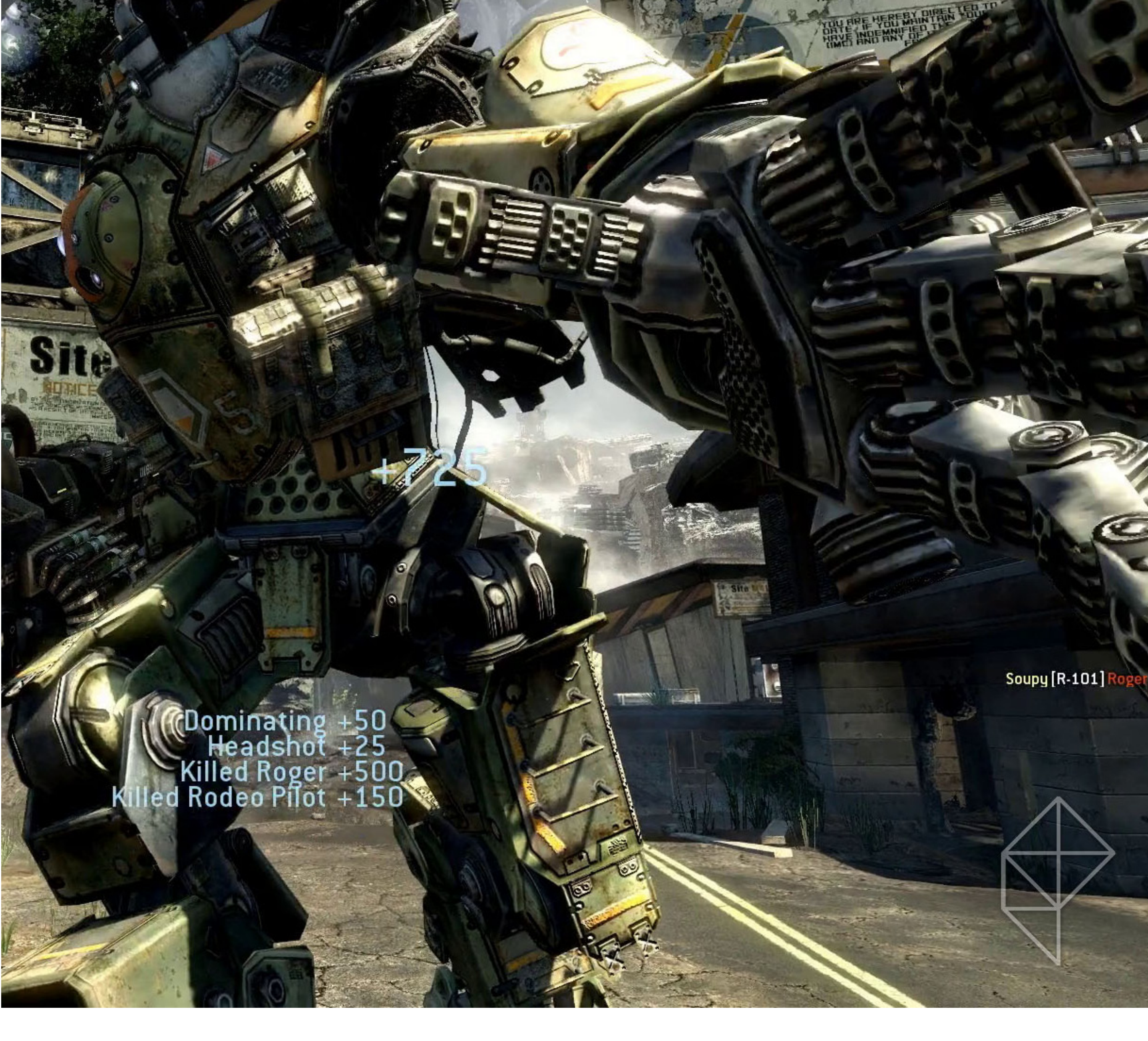
El concepto es claro: el Ogre se ha diseñado para ser el tanque de combate definitivo, pero con forma de titán. Consecuentemente, el Ogre apuesta por el blindaje y las capacidades ofensivas. Cuando la misión exige la máxima capacidad de supervivencia, el Ogre es la única plataforma de batalla capaz de superar, someter, aplastar y sobrevivir sistemáticamente a cualquier otra cosa en el campo de batalla.

Contada ya la historia y los elementos claves del juego: los dos bandos y los titanes nos metemos a hablar de la jugabilidad. Titanfall es ni más ni menos que un juego PvP, tanto la campaña como los modos de juegos clásicos son siempre enfrentamientos entre jugadores. La principal diferencia es que en la campaña no elegiremos el modo de juego ni el mapa porque está preparada de tal forma que mientras se desarrolla la historia probamos todos los mapas y modos de juego, además de tener que darle dos vueltas a la campaña una con los IMC y otra con la Milicia.

¿Qué hace diferente este juego de los demás? Esta es la pregunta más importante cuando nos proponemos a encarga la batalla con un nuevo juego. Siempre tenemos el miedo de estar ante un juego repetido pero con otro nombre, sin nada nuevo salvo el nombre de los bandos. En este punto podemos decir que lo que hace diferente a este juego de los demás es el modo de jugar. Llegamos a mapas amplios pero con zonas aglomeradas y combatimos a la vez contra soldados pero también contra titanes. Podemos usar nuestro titán para atacar o podemos dejarlo en modo Guardia mientras luchamos a pie y al contrario de lo que podáis pensar, cualquier titán puede caer a manos de un solo soldado, pero tendremos que saber cómo.

Al igual que en otro juegos tendremos cono cada nivel obtenido nuestros objetos desbloqueables tanto para nuestro soldado como para el titán. El juego





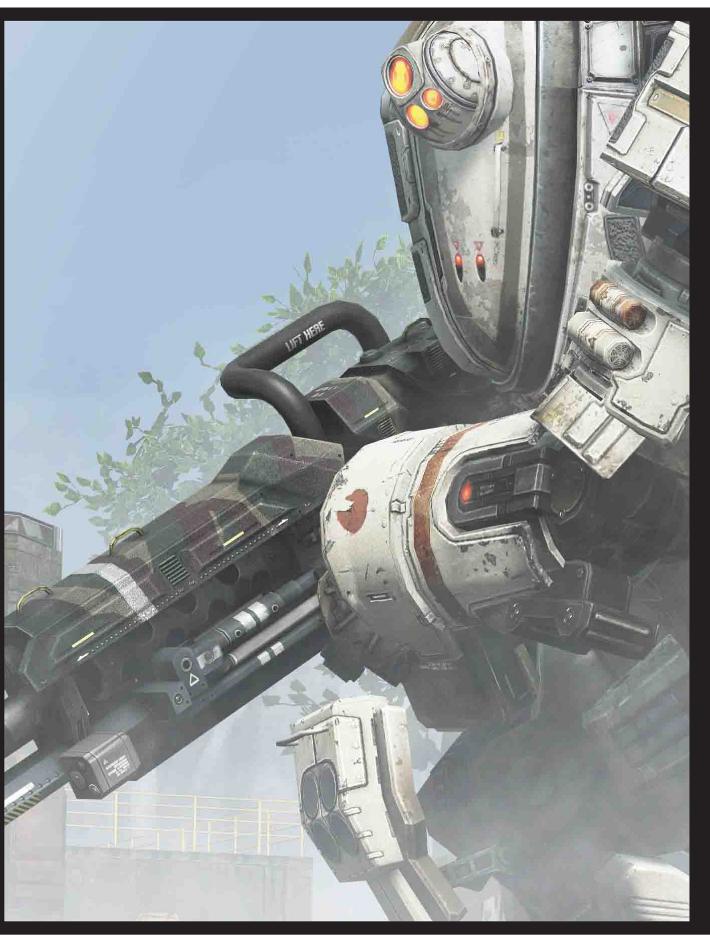
está diseñado de que estas características no sean totalmente esenciales para ser un buen jugador ni que una vez que lleguemos a nivel máximo seamos invencibles pero si nos darán la ayuda que a veces necesitamos para salir de un apuro o para jugar mejor con nuestro propio y personalizado estilo de juego. Lo bueno de esto es que tanto siendo de nivel 1 como 50 tendremos más o menos las mismas posibilidades de quedar arriba en la tabla, aunque siempre lo importante es saber jugar. Cada piloto contará con un arma principal, una secundaria, un arma antititán y explosivos, los titanes por el contrario solo contarán con un arma principal. Completando también los retos que nos propone el juego optaremos a conseguir una serie de cartas que podremos usar desde de cada muerte o al entrar en el juego teniendo una duración de una muerte. Los modos de juego que podemos encontrar en Titanfall son bastante clásicos, pero les han dado sus toques personales a cada uno.

Si nunca has jugado a Titanfall en modo Clásico, las partidas de desgaste son el lugar donde empezar. Elimina a cualquier miembro del equipo enemigo para conseguir puntos de desgaste. Esto incluye soldados, espectros, pilotos, titanes y transportes enemigos. Gana el primer equipo en lograr la puntuación objetivo o aquel que acumula más puntos al acabarse el tiempo.

En Último titán en pie, todos empiezan a los mandos de un titán. Tu equipo debe eliminar todos los titanes o pilotos del equipo enemigo para ganar. Este modo se disputa por rondas: el mejor equipo a cinco rondas gana la partida. Durante cada ronda no se reaparece y no hay titanes de repuesto hasta que comienza la siguiente. En Dominio de fortines captura y conserva los tres fortines del mapa para tu equipo para conseguir puntos. Cuantos más fortines controles, más rápido lograrás la victoria. Si hay enemigos cerca de un fortín, deberás buscarlos y eliminarlos antes de poder capturarlo o neutralizarlo.

En captura la bandera es el juego clásico con el añadido de los titanes, cuando consigas sacarlos claro.

En Cazapilotos ¡Caza o serás tú el cazado! Elimina a los pilotos del equipo enemigo para lograr la puntuación objetivo y ganar. Aunque en este modo eliminar soldados y espectros no suma puntos a la puntuación de





PLATAFORMAS: PC, 360, XBO

GENERO: ACCION

DISTRIBUIDORA: ELECTRONIC ARTS

DESARROLLADORA: RESPAWN ENTERTAINMENT



TITANFALL		HISTORIA	8.3
GRAFICOS	8.8	MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.3	TRADUCCION	10

NOTA 9.0



REALIZADO POR BIBI RUIZ

tu equipo, te proporcionará reducciones de tiempo de construcción de titanes de repuesto y de tiempo de carga de la función del núcleo del titán.

Ahora toca lo que muchos queréis saber, las diferencias entre la versión de Xbox 360 y las versiones para Xbox One y PC. Como es de suponer el apartado gráfico es que el que más diferencia sufre al cambio de una consola de nueva generación a la anterior. Aunque las texturas, luces y sombras han bajado la calidad al no disponer esta consola del mismo procesador si es cierto que son excelentes. El juego va muy suelto respecto a los FPS. A la hora de buscar partidas será igual, el tiempo de espera, exceptuando un poco la primera partida, es muy muy corto; tendremos que esperar menos de un minuto normalmente para encontrarnos con el contador de espera para iniciar una partida. La verdad es que si hay más diferencias entre ambos juegos las han disimulado muy bien porque a simple vista e investigando un poco en una consola u otra no encontrareis ninguna más.

No hay mucho más que podamos contar del juego porque ahora lo que toca es que tú lo pruebes.

CONCLUSIÓN

Titanfall, como ya veíamos venir, será uno de los grandes juegos de este año. Un gran shooter fácil de dominar y entretenido ya que además de contar con los soldados a pie podemos ver como los titanes aliados y enemigos luchan en el mismo terreno. La una diferencia de esta versión a la vista anteriormente en XBO y PC es el entorno gráfico.



CREA TU AVATAR COMO NUNCA LO HAS HECHO

Kinect Sports Rivals llega en exclusiva para Xbox One. El siguiente juego de la saga ya conocida en las consolas de Microsoft desde que apareció el Kinect, Kinect Sports

Nuevamente podremos disfrutar de los mejores deportes como futbol o tenis, u otras actividades deportivas como la escalada, montar en motos acuáticas o tiro al plato. Un juego muy completo para que cada uno aproveche y disfrute del deporte o actividad que más le guste.

Una de las grandes novedades de este juego es la posibilidad de crear nuestro propio personaje, nuestra propia versión digital. Gracias a Kinect, este reconoce nuestro rostro y lo digitaliza para que nuestro Campeón se parezca lo máximo posible a nosotros. Mola, ¿no? E incluso detecta el color de piel y pelo. Lo mejor es que podremos competir contra los Campeones de nuestros amigos e incluso cuando ellos no estén conectados.

El proceso de creación está bastante chulo e impresiona. Ves cómo se va

creando tu personaje y se va formando tú cara. Primero nos preguntará si somos adulto/niño y chico/chica. Una vez escogido esto formará el cuerpo, que en todo momento podremos ir moviendo a estos datos. Después comienza el proceso de creación del rostro, que es el más espectacular. Tenemos que mover la cabeza hacienda arriba/abajo, derecha/izquierda y una serie de movimientos aleatorios y variados para que termine de encajar con nosotros. El diseño y los gráficos de la preparación y el 'montaje' de tu cuerpo le dan un toque mágico para que vivamos la experiencia como nunca antes lo habíamos hecho. Y finalmente cuando aparece el personaje con nuestro cuerpo y rostro… simplemente impresiona.





Por si no estamos totalmente conforme con el final obtenido o queremos añadirle algunos detalles aquí llega el customizado manual donde podremos cambiar tipo y color de ojos y pelo, tonalidad de la piel, y unos cuentos detalles más para dejar finalmente el avatar a nuestro gusto y deseo.

Nuestro campeón irá subiendo experiencia con lo que vayamos haciendo por lo que es necesario dedicar tiempo haciendo deporte para seguir disfrutando del juego. Con cada actividad conseguiremos XP, y en cada deporte iremos mejorando nuestra experiencia individualmente de manera que podamos competir en los deportes que seamos más diestros por ser un Campeón y por tanto obtener nuevo y mejor equipo.

A la hora de la práctica veremos que realmente el juego cumple con las expectativas que nos anunciaban y efectivamente tiene una gran precisión a la hora de detectar nuestros movimientos, y sin ningún tipo de retraso. Probando el juego podemos ver que realmente el potencial de este nuevo Kinect es tan bueno como anunciaban y es cierto que el juego cumple con las expectativas esperadas, no podremos decir si es perfecto hasta que veamos otros juegos que exploten está función en la nueva consola, ya que es el primer juego deportivo que llega pero ciertamente no le pedimos nada más.

¿Qué deportes/actividades encontraremos dentro de este juego? Carre-

PLATAFORMAS: XBO

GENERO: DEPORTIVO

DISTRIBUIDORA: MICROSOFT

DESARROLLADORA: RARE



NOTA 7.8

KINECT SPORTS RIVALS		TRAYECTORIA	7.0
GRAFICOS	7.5	MUSICA	7.3
JUGABILIDAD	8.2	TRADUCCION	10



REALIZADO POR RAMON GOMEZ



ras acuáticas, Escalada en roca, Tiro al blanco, Tenis, Futbol y Bolos. Entrando en Modo Rápido podremos probarlas todas desde un principio aunque os recomiendo que uséis los entrenamientos primero porque os ayudarán mucho a aprender como jugar y cómo usar nuestro avatar con bastante precisión durante las pruebas. Kinect consigue captar con precisión lo que hacemos. No penséis que moviendo solo un poco el cuerpo el avatar hará peripecias. Este hará exactamente lo que vosotros hagáis, si queréis que salte saltad, si queréis que gire a la derecha, girad a la derecha, si queréis que la moto acelere acelerad con la mano que ya veréis como Kinect reconoce el gesto.

CONCLUSIÓN

Kinect Sports Rivals es el juego pionero que revolucionará la completa detección de nuestro cuerpo a la hora de movernos. Gracias a la tecnología de Kinect este juego detectará todos nuestros movimientos, hasta los más minúsculos y los mostrará en pantalla con total precisión.



TU DECIDES SI HACER EL BIEN O EL MAL

inFamous: Second Son ha sido desarrollado por Sucker Punch de manera exclusiva para PlayStation 4. El tercer juego de la saga inFamous

Delsin Rowe, un grafitero de 24 años, será el protagonista de esta nueva entrega de inFamous. Este descubre sus poderes en un accidente de autobús, el cual le llevará a enfrentarse al Departamento de Protección Unificada (DUP), que es el organismo encargado de acabar con la gente como Delsin que tiene poderes sobrenaturales, a los cuales llaman bioterroristas. Este nuevo personaje será distinto a Cole McGrath, protagonista de las anteriores entregas, ya que contará con otros poderes como transformarse en humo o en neón. ¿Ya te van entrando ganar de jugar?

Tras ese aparatoso accidente nuestro protagonista consigue unos poderes o habilidades que nunca ha visto tras interactuar con unos de los presos que escapan del autobús. Muy pronto descubrirá que estos poderes le son muy

útiles para superar los problemas que le ponen la vida y más que necesarios para salvar a la gente que quiere.

Pronto comenzaremos a estar entre la espalda y la pared, donde nuestras elecciones serán importantes para saber si queremos hacer el bien o el mal. Atentos al color del LED que incluye el mando de la consola porque según vayamos tomando el camino del mal o del bien irá cambiando el color de este para que en todo momento sepamos en que bando nos encontramos. Siempre tendremos la posibilidad de elegir entre los dos bandos aunque es cierto que la primera decisión que nos propone el juego será la que recomendamos seguir ya que el juego se adaptará a ella suponiendo que querremos siempre tomar las mismas, ¿Por qué matar a todos las personas y de pronto no sacrificar una? Lo recomendable si queréis exprimir las dos opciones es jugar dos partidas distintas además de que los logros os lo agradecerán.







inFamous: Second Son aunque quiere seguir con la particularidad propia de la saga nos trae nuevo contenido, nuevos personajes y nuevos escenarios. Como es de suponer todo llega con una mejor calidad ya que se ha pasado a la nueva generación de consolas, en exclusiva para PlayStation 4. Se desarrolla en un mundo futurista donde el mundo es parecido al actual pero en el cual no seremos los únicos con poderes.

El juego contará en todo momento con bastante acción gracias a la música que siempre acompaña a la escena para darnos ese toque de suspense y emoción. El desarrollo de la historia también ayuda mucho porque no nos dejará ni un momento de respiración para aburrirnos ni descansar. Saltar por los escenarios, destrozar objetos y hacer uso de nuestras habilidades durante la historia será parte de la emoción que viviremos.

La jugabilidad es muy buena. Los controles serán fáciles de dominar y pronto estaremos saltando y peleando con total libertad. Aprovechar y destrozar todo lo que os estorbe, ya que a veces acabar con un enemigo directamente no será la única solución, podremos destrozar el puente donde se encuentra o el edificio donde está escondido. Aprovecha todos los poderes y usar los más poderosos en los momentos críticos para salir airoso de una situación complicada. Lo

PLATAFORMAS: PS4	GENERO: ACCION
DISTRIBUIDORA: SONY COMPUTER ENTERTAIMENT	DESARROLLADORA: SUCKER PUNCH



NOTA
8.8

INFAMOUS: SECOND SON

HISTORIA	8.0		
GRAFICOS	9.0	MUSICA	8.8
JUGABILIDAD	8.5	TRADUCCION	10



REALIZADO POR ISA GARCIA

único malo, al igual que pasaban en los anteriores juegos es que estaremos siempre solo y muchas veces tendremos que huir o alejarnos un poco del entorno hostil para recargar nuestros poderes y vida ya que sin una de esas dos cosas no llegaremos muy lejos. También tendremos un árbol donde con nuestras subidas de nivel iremos desbloqueando nuevas habilidades y mejoras de ellas.

Un problema que tal vez tenga el juegos es la poca variedad de misiones. Tendremos bastantes pero no muy diferentes y eso a veces puede llegar a aburrirnos un rato y a hacerlo monótono. Si es verdad por el contrario que no solo tendremos misiones sino que también podremos dedicar el tiempo en hacer otras cosas.

El entorno visual es magnífico, aprovecha perfectamente el potencial que nos brinda la última consola de Sony Computer Entertaiment, donde podemos disfrutar de este juego de acción en mundo abierto. Los escenarios abiertos nos mostraran este potencial gráfico. Unos escenarios con muchos detalles, con muy buen acabamos y unos juegos de luces y sombras magníficos. Dándonos en todo momento una sensación de estar dentro del juego en entornos reales no creados por ordenador. La ciudad por la que nos movemos es Seattle que curiosamente es la misma donde está ubicada la empresa desarrolladora del juego.

CONCLUSIÓN

inFamous: Second Son es un gran juego exclusivo de PlayStation 4. Ahora contaremos con más poderes que antes, unos gráficos mejorados, un mundo abierto y una nueva historia.

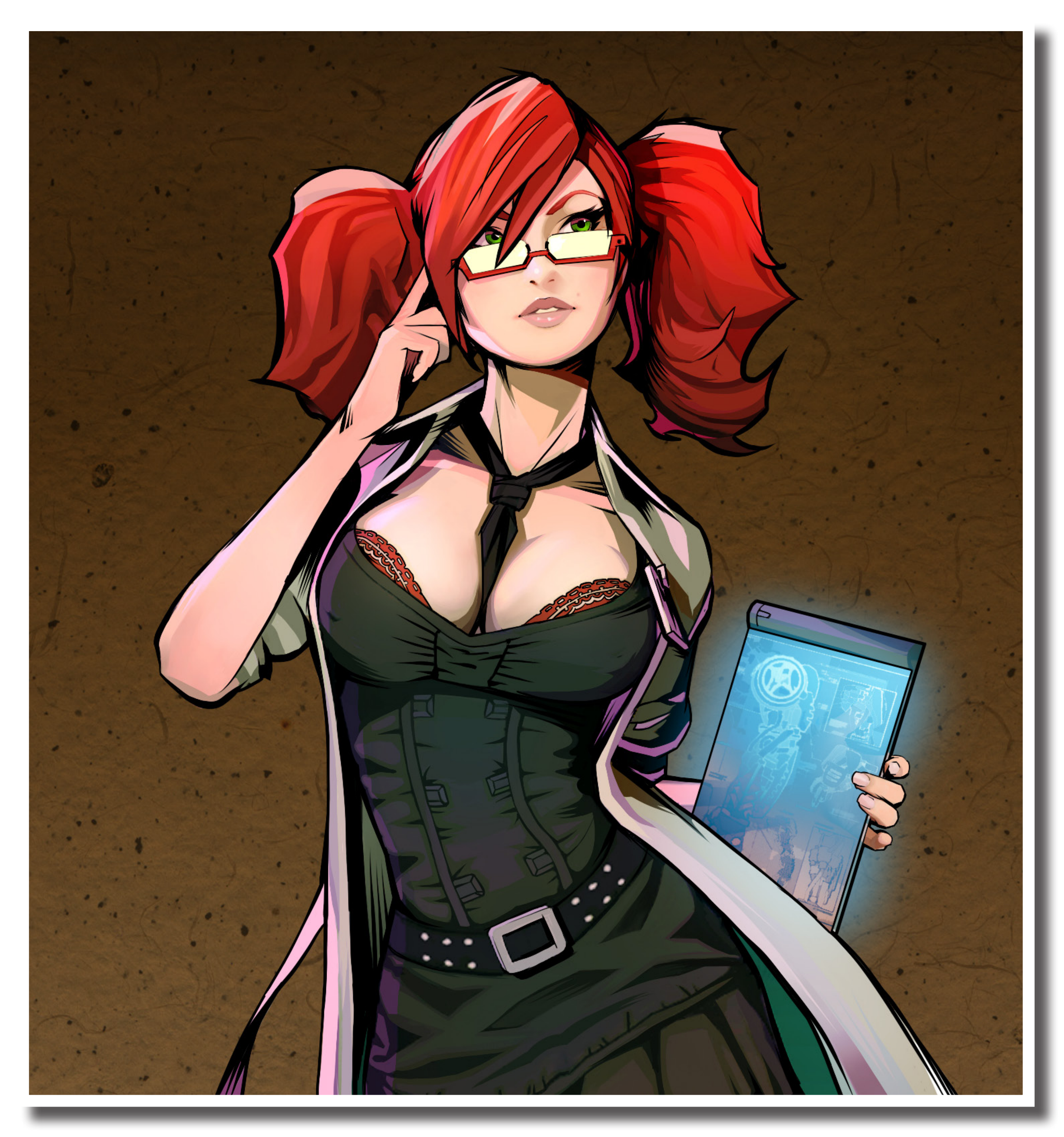


LOS ZOMBIES NUNCA SE ACABAN Y MENOS EN YAIBA NINJA GAIDEN Z

En Yaiba Ninja Gaiden Z controlaremos un ninja ciborg para acabar contras hordas de fieros y sanguinarios zombies, y todo ello por venganza y sobre todo para seguir vivos

Los ninja son guerreros que llevan siglos mejorando su destreza y precisión. Solo a los candidatos más letales se les da la rara y codiciada oportunidad de unirse al clan. La prueba final de un adiestramiento ninja es enfrentarse en combate con un auténtico maestro, y este es Yaiba. Pero tras sufrir la indignidad de servir a un clan liderado por débiles y pusilánimes le pareció que lo natural era reivindicar el puesto que le correspondía. Entre la confederación de cobardes, el más débil de todos a los ojos de Yaiba era el "legendario" Ryu Hayabusa pero el final no fue lo que Yaiba había esperado.

Con la muerte de Yaiba que después de ser cortado por la mitad se despierta siendo mitad humano mitad robot, teniendo todo su cuerpo recubierto con tecnología cibernética. No es fácil adivinar quién y porque nos ha hecho esto. Yaiba se levanta cabreado



tras su muerta pero parece ser que esto no está como siempre, ya que el mundo está plagado de zombies.

El juego sale la colaboración del estudio Team Ninja, estudio que ya nos ha traído otros juegos como DEAD OR ALIVE 5 Ultimate, NINJA GAIDEN 3 y METROID other M; con el fundador y jefe ejecutivo de comcept, Keiji Inafune.

El apartado gráfico es peculiar, unas mezcla de varios efectos vistos en otros juegos pero fusionados para darnos uno nuevo con un toque especial, un estilo conocido como dibujo japonés Sumi-e. No podemos esperar del juego un diseño cuidado

PERSONAJES Y ENEMIGOS

Yaiba, Protagonista del juego. Un ninja descontento con su clan que decide acabar con él. Al no poder con Ryu Hayabusa cae muerto en combate pero ahora está más vivo que nunca y con un cuerpo mejorado con tecnología ciborg.

Miss Monday, Amiga pechugona y bastante lista también, que todo hay que decirlo, de Yaiba. Será la encargada de bajarle los humos a Yaiba y de guiarlo por el mejor camino.

Ryu Hayabusa, Enemigo número 1 de Yaiba y portador de la legendaria Espada del Dragón. Aunque parezca el malo, ha salvado el mundo incontables veces de oscuras y misteriosas fuerzas y ahora lo está intentando nuevamente tras un brote de zombies.

Los Infectados (Fiambre Estándar) , Ciudadanos convertidos en apestosos zombies con ganas de matar. Más fuertes y veloces (muchísimo más en este caso), pero también más feos y estúpidos de lo que se mostraban en vida.

Infectados Eléctricos (Fiambre Eléctrico) , Parecidos a los anteriores pero con más "brillo". Serían muy útiles para generar energía pero en un mundo donde no queda nadie, ¿Para qué nos iban a servir? Aprovéchate del agua para matarlos.

Infectados en llamas (Fiambre de Fuego) , Unos zombies que arden. Acercarte a ellos será sentenciarte a muerte y lo bueno es que en la oscuridad son muy fáciles de ver.

Infectados Tóxicos (Fiambre de Bilis), Estos serán más duros porque son los refuerzos que todos esperaban pero parece ser que no han cumplido con su deber... en vida, porque ahora siguen intentando seguir la ley de acabar con los vivos.

La Pareja Temible (Bebé Gigante), Un feo, horripilante y asqueroso bebe de dos cabezas, y encima gigante. ¿Existe criatura más fea? No se sabe de donde habrá salido. Aprovéchate de la sorpresa ya que seguramente tú lo verás antes de que él se percate de su nuevo bocado.

Quedan algunos más pero tampoco es cuestión de desvelaros todos los que hay, ¿no?





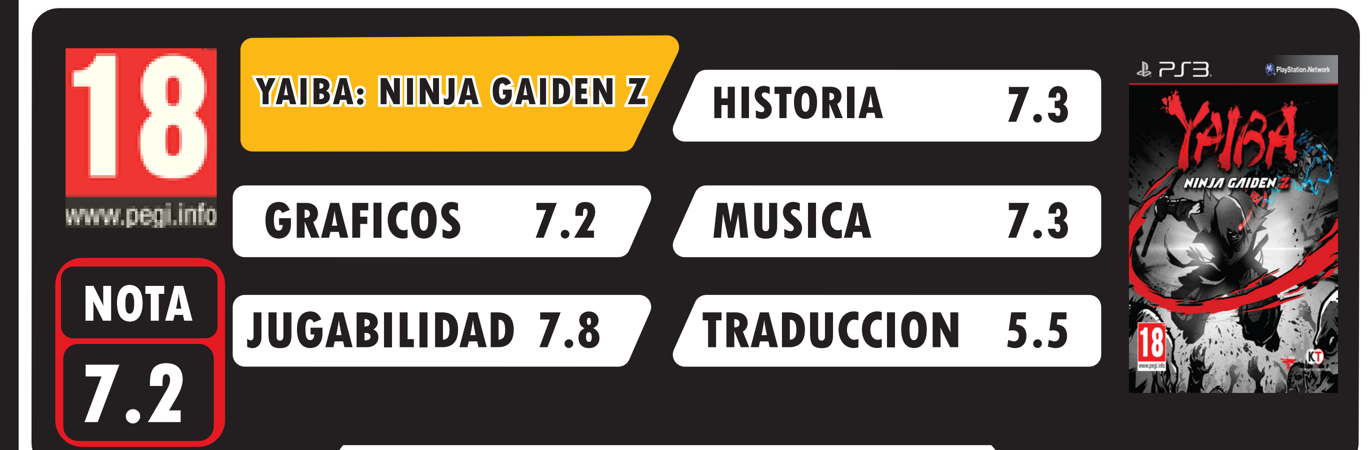




de los personajes aunque si podemos tratarlo como un comic jugable. Paradas de imagen para presentarnos a un personaje al estilo Borderland, brutales ataques y espacios abiertos pero poco detallados.

Hablando de la jugabilidad podemos decir que es un juego machaca botones. Si no queremos pegar solo con nuestra espada podemos usar el brazo ciborg de Yaiba para transformarlo en docena de armas con una motosierra para acabar de cientos de formas con los zombies aunque el número de esto sea siempre inagotable. ¿También te has aburrido del brazo? Vale, coge a un zombie y úsalo de nunchaku o ponlo a girar mientras acabas con los demás zombies de alrededor. También cuenta con un modo Ira, que se irá rellenando con cada muerte y que es muy recomendable que dejes

GENERO: ACCION | PLATAFORMAS: PS3, 360, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: COMCEPT



REALIZADO POR CARMEN RUIZ

GRÁFICOS AL ESTILO DIBUJO JAPONÉS SUMI-E

para los jefes más difíciles porque aunque las oleadas de zombies son grandes y constantes no serán tan difíciles de eliminar como estos. Tal vez en definitiva no sea un juego para pasar demasiado rato seguido ni tampoco para buscar un juego que nos llene, más bien estamos antes un juego para descargar nuestra ira contra los zombies, acabando con todos los que podamos de la manera que más nos apetezca. No quiero decir que el juego sea malo, porque no lo es, pero mientras estás jugando sientes que le falta algo más. Hay que reseñar que en los juegos de este estilo de cámara pasa que algunas veces llegamos a puntos donde la cámara nos juega malas pasadas y no deja ángulos muertos que no tenemos forma de quitar pero aquí no pasa. La cámara siempre se mueve bien con nosotros dejándonos una visión perfecta de nuestro escenario sin ningún punto donde se puede esconder nada.

CONCLUSIÓN

Podemos decir como conclusión que Yaiba Ninja Gaiden Z es bastante divertido y totalmente diferente de los Ninja Gaiden que hemos visto antes. Un juego para matar tantos zombies como queramos y de muchas formas pero un poquito flojo en la historia y en el apartado gráfico.


¿HAS VISTO LAS
MAQUINAS DE
MATAMARCIANOS.ES?



SI ERES UN TRAMPOSO SEGURAMENTE TE DIVERTIRÁS MUCHO

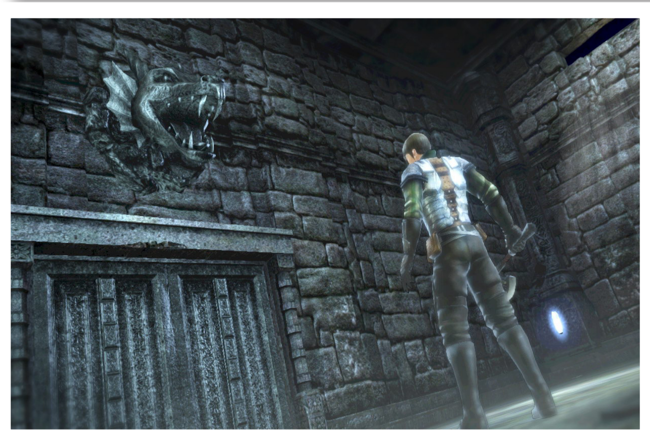
Tecmo Koei Europe no para de traernos videojuegos a nuestro país. Algunos de los juegos que nos ha traído y nos traerán próximamente son TOUKIDEN: THE AGE OF DEMONS, Yaiba: Ninja Gaiden Z o Atelier Escha & Logy™ ~Alchemists of the Dusk Sky~. Aunque esta vez nos trae Deception IV: Blood Ties. Este juego es la continuación de Devil's Deception, videojuego que vio la luz en 1996 en exclusiva para PlayStation

Viviremos la historia de Laegrinna, un fragmento animado de un alma demoníaca cautiva, que lucha contra sus enemigos lanzándoles señuelos para que caigan en trampas estratégicamente colocadas.

La idea central del juego son las trampas por lo que tendremos que encontrar nuestra mejor estrategia para superar todo. Estaremos en el lado del mal que lo veremos en tres formas distintas, tres Demonios: Veruza, Caelea y Lilia, donde cada uno de ellos será un distinto nivel de crueldad: Tormento Sádico, Muerte Compleja y Muerte Humillante, y otorgarán puntos de recompensas y actualizaciones de sus trampas cada vez que Laegrinna los lleve a cabo.







MODOS DE JUEGOS

Modo Museo , nos permite subir a YouTube nuestra partida. Una bonita forma de compartir nuestros mejores momentos con los amigos.

Cross- Quest, será donde compartamos nuestras pantallas y descarguemos las de otros jugadores.

En Batalla Libre , Como el nombre indica nosotros escogemos nivel y enemigos para divertirnos un rato o hacer pruebas. Es un buen modo para practicar y aprender.

Modo Historia, Contamos con las Peticiones del Demonio donde se nos dará una serie de desafíos. No nos penalizarán hagamos lo que hagamos y no son necesarias para completar la campaña. Y en el Modo Misión donde tendremos la parte historia en sí, y todo lo que hagamos será importante, valorado y puntuado. No podemos hacer lo que queramos aquí ya que se nos pedirán ciertos objetivos.

>>



ENCADENA TRAMPAS PARA SACAR MÁS PUNTOS

LAS ARMAS

Los tipos de trampas estarán limitados, pero no será un número pequeño ya que contaremos con más de 100 tipos distintos. Intentar combinar varias y ser muy originales porque Veruza, Caelea y Lilia nos darán puntos dependiendo de cómo juguemos nuestras cartas.

Contaremos con tres tipos de trampas: tipo Elaboración para poner en bandeja nuestra presa, tipo Humillación por si no tiene suficiente dolor también nos reímos de él, y finalmente Sadismo que

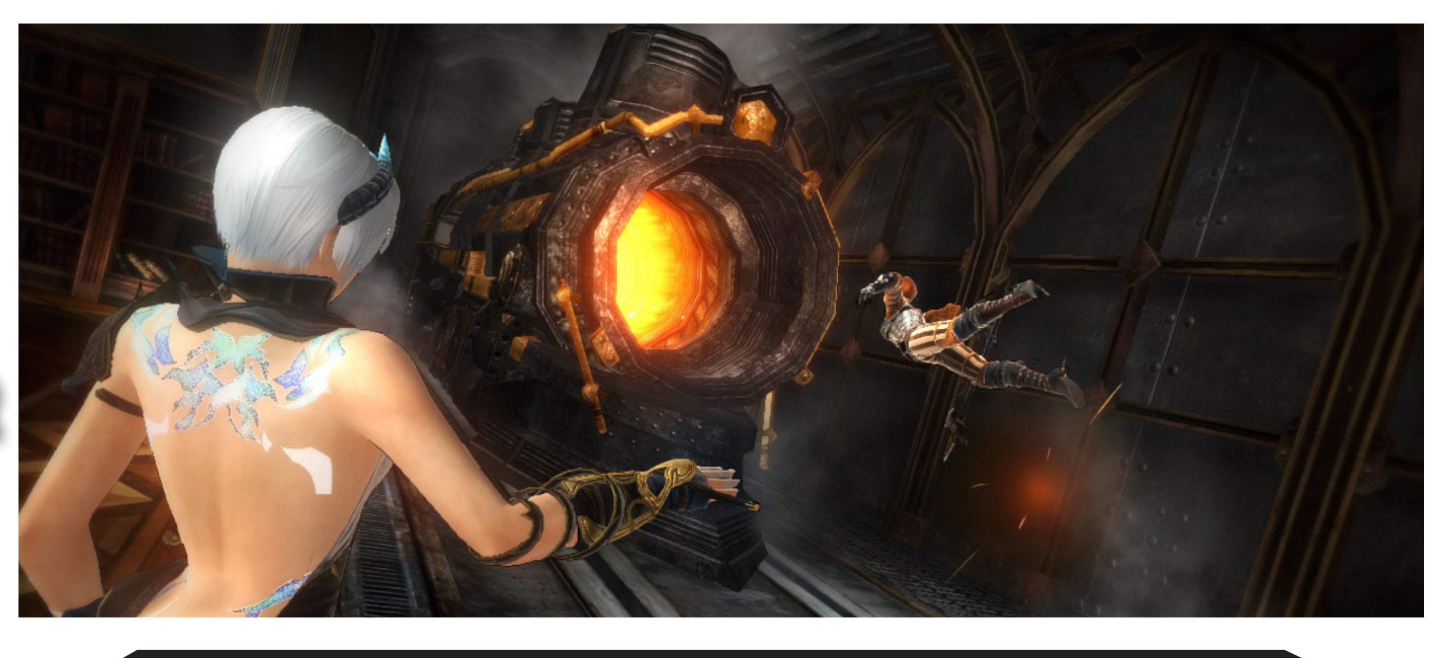
son las trampas que realmente le van a hacer el groso del daño. A veces será imprescindible reducir daños primero porque algunos contarán con armaduras que serán resistentes a muchas de nuestras trampas por lo que tendremos que usar alguna combinación para primero reducirle la defensa de esa armadura.

Para los que han sido rápidos con la reserva del juego han podido contar con otras trampas que resultarán de gran ayuda :

Golden Delta Horse , Trampa de las humillantes; todo está permitido aquí y un golpe en las partes bajas siempre ayuda.

Guillotine , Trampa sádica, una enorme hacha caerá del techo.

UFO Lite , Trampa elaborada, que consiste en un Ovni que aparece detrás de un muro y arrojando a todos los enemigos a la pared.



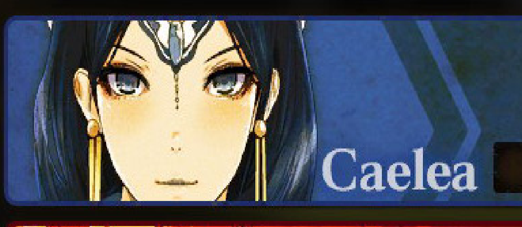
FUNCIONES ONLINE

Si alguno de los combos que habéis realizado os ha gustado, o más de uno, desde PlayStation 3 podemos subirlos a la red e incluso desafiar a otros usuarios a que superen nuestras mejores marcas. Podremos ver las mejores marcas a nivel mundial en la red de Arcas Totales e incluso descargar misiones creadas por otros usuarios. Dentro de todas estas contamos con un cuarto tipo que son las trampas móviles, que realmente son las trampas más poderosas aunque no las tendremos en todos los niveles.

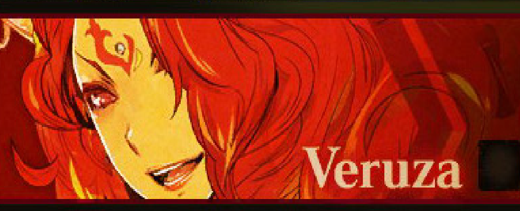
LOS PERSONAJES

Laegrinna, Es nuestra protagonista, y el personaje que controlaremos. Conocida como la hija del Demonio, se dice que ha nacido de un fragmento animado de su propia alma demoníaca cautiva. Se ha introducido en el reino mortal acompañada por sus tres Demonios para recoger los Versos Sagrados que necesita para romper el sello que tiene cautivo a su padre.

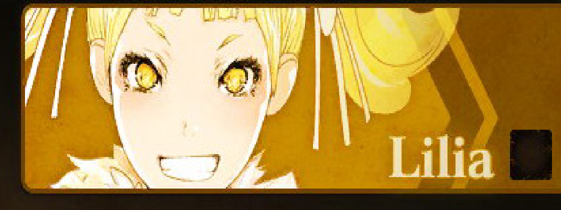
Los Demonios, Como ya hemos contado, son tres demonios femeninos: Veruza, Caelea y Lilia. Tres esencias espirituales engendradas a partir del odio puro del Demonio, cada una haciendo gala de un aspecto diferente de su maldad. Veruza, el Demonio del Tormento Sádico. Tiene una relación de amor-odio con los humanos: al tiempo que son el objeto de su ira, le produce un placer extremo y diversión sus gritos de dolor. Caelea, el Demonio de la Muerte Compleja. Ella pone por encima de todo la misión, pero anima a Laegrinna a honrar la gloria del Demonio con espectaculares demostraciones cuando es posible. Y Lilia, el Demonio de la Muerte Humillante. Alegre, divertida y de risa fácil, tiene la apariencia de una inocente joven y adora mucho más que reír el quitar la dignidad a los humanos con sus bromas.



Electrocute an enemy.



Hit an enemy by knocking over the Collapsing Pillar in the Chapel.



Score at least 1,000 Humiliating points with one combo.

Check the details of your Daemon Requests.

GENERO: ACCION

PLATAFORMA: PS3, PSV

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: TECNO KOEI



DECEPTION IV BLOOD TIES

HISTORIA	7.5		
GRAFICOS	5.8	MUSICA	7.0
JUGABILIDAD	7.2	TRADUCCION	5.3

NOTA
6.8



REALIZADO POR ISA GARCIA

CONCLUSIÓN

Deception IV Blood Ties es un juego distinto de los que venimos viendo de Tecno Koei Europe, un juego bastante peculiar que gustará a los que quieran probar cosas nuevas aunque con falta de adicción. No tiene comparativa con otros así que lo mejor es que leas el análisis y decidas por ti mismo si este juego es para ti.

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



PARANORMAL AGENCY: THE GHOSTS OF WAYNE MANSION

Paranormal Agency: The Ghost of Wayne Mansion nos pone en la piel de un investigador y de un caso paranormal. Conducimos un coche en plena tormenta en el que vamos a investigar un hecho. Delante de nosotros aparecerá de repente una figura que provocará que tengamos un accidente. A partir de ahí la aventura comienza, ¿qué habrá ocurrido y que nos esperará por el camino? Contaremos con dos modos de juego: modo casual, para los que quieran jugar relajados sin complicaciones proporcionando ayudas adicionales, mientras que el otro modo es el experto en el que las ayudas tardan mucho más en reflejarse. En la pantalla nos aparecerá el escenario con varios botones que nos permitirán ver por ejemplo el inventario o conseguir ayuda por si nos perdemos. Con nuestro dedo en la pantalla podremos ir recorriendo los escenarios. Si con dos dedos hacemos dos líneas hacia dentro la cámara se ampliará, si y lo hacemos hacia fuera, se reducirá para ver un plano general del escenario. En el apartado visual se puede observar como está todo bien detallado poniéndonos en un lugar "real". Nos irán apareciendo objetivos cuando vayamos avanzando y por lo tanto tendremos que mirar cada rincón en el que pueda estar escondido el objeto que necesitamos para continuar. Paranormal Agency: The Ghost of Wayne nos pondrá en una historia en la que nuestra mente tendrá que trabajar con el escenario para poder ir continuando. Una aventura la mar de entretenida.

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



TALES FROM THE DRAGON MOUNTAIN 2

Tales from the Dragon Mountain: The Lair nos mete en un argumento en la que una guerra está apunto de empezar. Lord Strix , un poderoso enemigo prepara un ejército de diverso tipo de criaturas en él, como dragones. Umberto ve a través de su esfera los planes que se avecinan y envía una carta mediante un búho en la que pide a Malik que busqué inmediatamente a Mina Lockheart y que trabajen juntos para detener los planes de Lord Strix. Tres modos de juego aparecerán ante nosotros: Casual, con ayudas en casi todo momento y con las áreas activas brillando, Aventura, con ayudas pero sin áreas activas que brillen y el último modo, Desafío, sin áreas disponibles y con aparición lenta de recursos. El escenario, bien presentado y con todo a la vista nos hará visualizar bonitos y detallados ambientes, mientras que podremos disponer de un menú, ayuda por si nos perdemos y una barra en la que se irán colocando aquellos objetos que vayamos consiguiendo y que serán importantes para ir avanzado a lo largo de la historia. El modo de juego es el ya visto en muchos otros, con el dedo en la pantalla iremos picando en aquellos lugares que creamos interesantes y podremos ampliar ciertas zonas para mirar con detenimiento. Además se nos irán apareciendo diferentes retos mentales en los que tendremos que dar lo mejor de nosotros. Por lo tanto no solo se tratará de conseguir ciertos objetos claves, si no de superar los desafíos. Tales from the Dragon Mountain: The Lair es una aventura interesante que nos hará disfrutar del camino.



NUEVOS PERSONAJES, NUEVAS HISTORIAS Y NUEVO CONTENIDO

La saga Dynasty Warrior continua con esta edición revisada donde nuevamente, tú serás el protagonista en la Guerra de los Tres Reinos

La conocida desarrolladora Tecmo Koei por juegos como Dead or Alive, Ninja Gaiden, Fist of the North Star: Ken's Rage 2 o Hyperdimension Neptunia mk2 nos trae uno nuevo juego de esta saga que tanto gusta a todos, una saga que se ha afincado en nuestro país, donde hemos visto hasta la octava parte del juego. Si queréis ver algunos análisis anteriores de otros juegos de la saga aquí os dejo los enlaces: Dynasty Warriors 8, Dynasty Warriors 7 Xtreme Legends y Dynasty Warriors 7.

Dynasty Warriors 8 Xtreme Legends es un juego de acción táctica de corte histórico que continúa las historias de los reinos de Wei, Wu, Shu y Jin a través de acciones militares históricas y figuras políticas de la épo-



ca, en la lucha por obtener el control de Los Tres Reinos de China. En el Reino Wu a Lu Su. Un majestuoso general gobernador que goza de la confianza de la gente que le rodea y actúa como un diplomático muy capaz que busca ponerle fin al derramamiento de sangre de la guerra. Apoyando a este gobernador tenemos a Han Dang. Que se muestra como un guerrero seguro y humilde, además de ser un rápido y temible guerrero.



LA EDICIÓN REVISADA DE DINASTY WARRIORS YA ESTÁ DISPONIBLE

En el Reino Jin. Zhang Chunhua, una mujer educada e inteligente, Wen Yang y Jia Chong. También tendremos a Wen Yang, un alto y joven guerrero, muy calmado y extremadamente valiente, que se alzará en armas para ayudar a su padre. Por último tendremos en este reino al frío estratega Jia Chong; un hombre temido por su gran habilidad política, destinado a abolir la Antigua orden y establecer a un hombre hábil para el trono del emperador. En el Reino Shu. Dos hermanos en armas, Zhang Bao y Guan Xing, conocidos personajes no jugables en el Reino Shu desde la época de Dynasty Warriors 2, que en esta entrega se podrán controlar. Junto a ellos aparecerá Guan Yinping, otro componente de la familia Guan, conocida inicialmente por su belleza y el hecho de que ignora su habilidad para las artes marciales y su Fortaleza para la lucha. Si ya habéis jugado a Dynasty Warriors 8 os podemos decir que esta es una expansión independiente, ya que se puede jugar sin tener la anterior entrega. Incluye nuevos episodios de la historia que ya vimos sobre los tres reinos que se desarrolla. Además contamos con 5 nuevos personajes. Estos nuevos personajes que nos encontraremos en la edición de Dinasty Warriors 8 Xtreme Legends son:

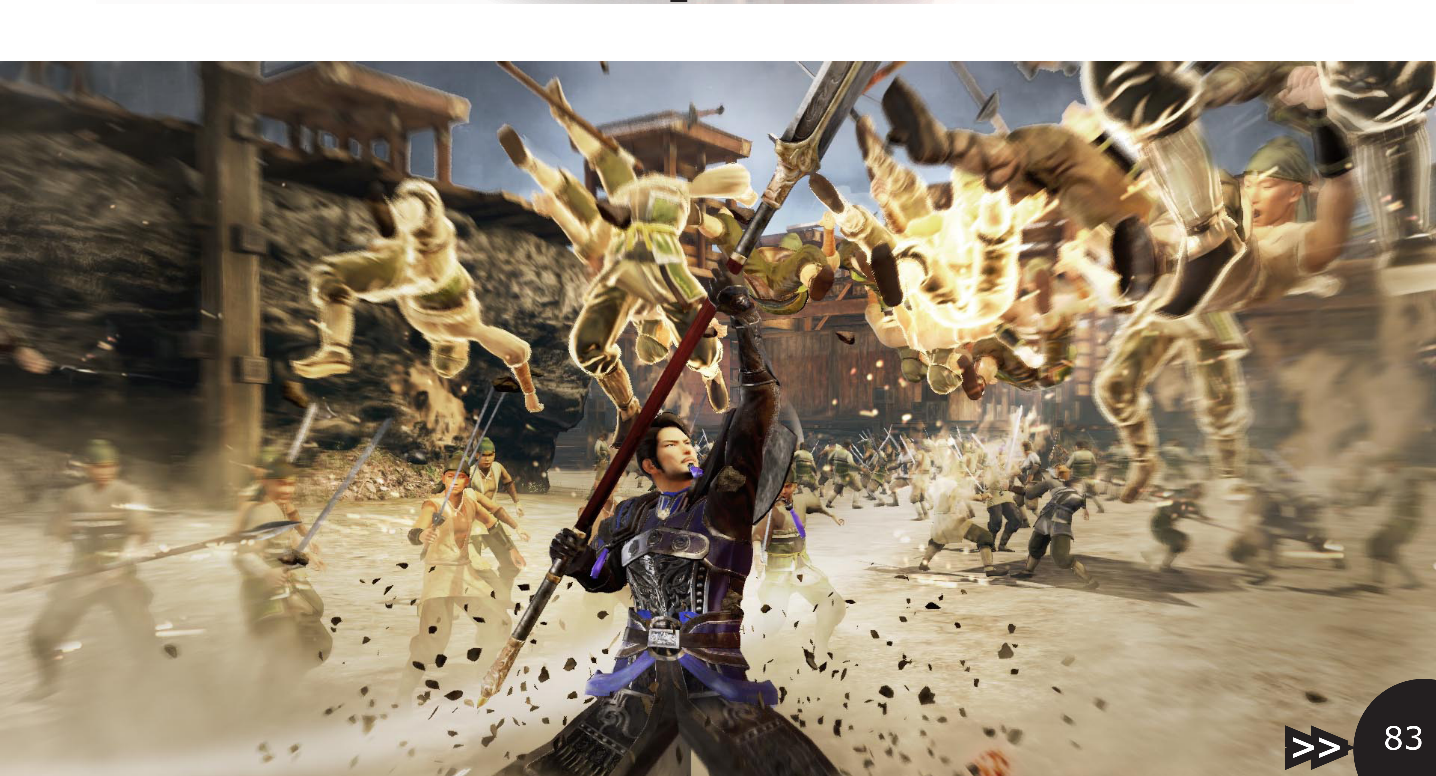
Lu Lingqi , La valiente princesa guerrera, hija de Lu Bu. Ella cuenta con una gran habilidad para la lucha como su padre y utiliza su valor para mantenerse en primera línea de combate.

Zhu Ran, Un joven guerrero que ha ascendido en los mandos militares de la dinastía Wu. Destacó por aplastar a un grupo de bandoleros de las montañas y durante la Batalla de Ruxukou.

Yu Jin, Un general invencible ascendido por Cao Caco, líder de los Wei. Presta una gran atención a la disciplina militar y su inflexible personalidad que hace que sea temido tanto por sus aliados como por sus enemigos.

Fa Zheng, Es un brillante estratega y consiguió pacificar la región de Yi Province con sus estratagemas, también participó en la invasión Hanzhong. Cree firmemente en pagar sus deudas, tanto para bien como para mal.

Chen Gong Un estratega ambicioso y cómico de Lu Bu, está decidido a cualquier sacrificio con tal de verse en lo más alto del escalafón. Una vez sirvió bajo el mando de Cao Cao, pero cambia de bando cuando cree que no satisfarán sus ambiciones.





MUCHAS PERSONAJES JUGABLES AUNQUE ALGUNOS TENDREMOS QUE DESBLOQUEARLOS

Otras novedades de esta versión es el nivel de personaje que donde antes podíamos llegar al nivel 99 ahora podemos alcanzar el nivel 150. Y una que seguro que os gustará bastante es la función cross-save con la cual podremos jugar y continuar la partida en cualquiera de las tres plataformas disponibles, interesante ¿no? Los modos de juego han sido retocados todos, tendremos lo mismo que ya vimos en el anterior juego pero con escenarios y personajes añadidos. Es fácil perderse entre tanto juego y tantas edición porque lo que haremos un pequeño resumen para que veáis las diferencias más destacables de las tres ediciones que hay hasta el momento de Dynasty Warriors 8: Dynasty Warriors 8 (DW8), Dynasty Warriors 8: Xtreme Legends (DW8XL), Dynasty Warriors 8: Xtreme Legends Complete Edition (DW8XLce).

El primero salió para PS3 y Xbox 360 y podéis encontrar su análisis aquí; DW8XL es exclusivo de PS3 y DW8XLce podemos comprarlo para PS Vita y PS4. Las grandes diferencias que traen los Xtreme Legends además de contener los 77 personajes del primero es que cuentan con 5 nuevos personajes; un nuevo nivel de dificultad: 'Ultimate'; 52 escenarios nuevos además de

GENERO: ACCION

PLATAFORMA: PS3, PS4, PSVITA

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: TECMO KOEI



NOTA 7.5

DYNASTY WARRIORS 8: XTREME LEGENDS

HISTORIA	7.8
GRAFICOS	7.9
MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	7.8
TRADUCCION	4.3



REALIZADO POR EMILIO J. RUIZ

los 88 principales en el modo historia y unos cuantos en el modo libre; los DW8XL incluyen el modo Challenge; y una serie de cosas más.

CONCLUSIÓN

Dynasty Warrior 8 Xtreme Legends nos trae una ampliación de la historia, nuevos personajes jugables, nuevos escenarios, más niveles de personaje,... además siguiendo la línea de los anteriores juegos tanto en sus apartados gráficos como jugables.



DISFRUTA DE LOS NUEVOS GRÁFICOS Y LA CALIDAD SONORA EN LA QUE NOS ENVUELVEN ESTOS JUEGOS

Ya es la hora que podamos jugar a dos de los mejores títulos de Final Fantasy en nuestras consolas

Como contando solo las mejoras del juego no sería suficiente contenido para realizar una análisis, y sobre todo solo sería válido para las personas que hayan probado las versiones originales y tengan pensado comprarse las remasterizadas, vamos a daros bastante información sobre cada uno para que conozcáis la historia de los dos juegos, sus personajes, los mundos y además la jugabilidad que aunque se haya modificado en otros juegos de la saga estos contaban con una muy buena.



LAS HISTORIAS

Final Fantasy X, En FFX tendremos que ayudar a Tidus, una estrella del deporte blitzbol y a su amiga Yuna, experta en invocaciones de eones en el mundo mágico de Spira que está amenazado por Sinh, un ser malvado que aterroriza a sus gentes y destruye sus tierras. Después de un repentino ataque, Tidus será transportado a un planeta desconocido para él, o al menos no en su época, porque este mundo es el mismo en el que vivía pero 1000 años después. Pronto comenzará a hacer

amigos y sobre todo a jugar a lo que mejor se le dará, el blitzbol. La historia contará con algunos giros inesperados y con un argumento difícil de pasar desapercibido, por algo es uno de los mejores juegos de la saga.

Final Fantasy X-2, Los vientos de cambio barren Spira, acechan nuevos peligros… y en algún lugar, de algún modo, un amigo todavía podría estar vivo. Han pasado dos años desde La Calma. Los altos sacerdotes del templo de Yevon has perdido su poder, y las maquinas prohibidas desde siempre ahora ya no lo son. Rikku llega con un mensaje dentro de una esfera, el primero de mucho, donde se puede ver a Tidus preso. Es el comienzo de una aventura en busca de todas las esferas para averiguar dónde está Tidus y como salvarlo.







LOS PERSONAJES

Tidus, Protagonista del primer juego. Es una joven alegre y promesa del blitzbol, la estrella de los Zanarkand Abes. Nunca se llevó bien con su padre, un famoso jugador de blitzbol que murió joven. La agilidad de Tidus le permite atacar fácilmente incluso a los rivales más veloces.

Yuna, Protagonista principal en FF X-2, y uno de los personajes principales en FF X. También una buena chica, y muy decidida. Al igual que Tidus sigue los pasos de su padre, ya que este es el alto invocador Braska. En esta historia comenzará la búsqueda del eón supremo para derrotar a Sinh.

Auron, - Un hombre poco hablador, Guardián legendario que, junto con el alto invocador Braska, derrotó a Sinh hace diez años. Guía a Yuna y Tidus en su misión para derribar a Sinh. Maneja su sable gigantesco con tanta fuerza que ni los rivales acorazados pueden resistir sus ataques

Rikku, - Compañera de Yuna, muy alegre y optimista que dice siempre lo que piensa, aunque a veces esto no sea muy bueno. Rikku pone todo su empeño en devolver a su pueblo la prosperidad y el buen nombre que tenía en el pasado. Se le dan muy bien las máquinas, y también puede robar objetos a los enemigos.

DOS JUEGOS IMPRESCINDIBLES PARA TODO FAN DE LA SAGA

Paine, Paine, la más pasota del grupo, se vale de su espada para acabar con lo que se le ponga delante. Parece que se unió a las Gaviotas por algo que le ocurrió tiempo atrás. Sin embargo, ninguno de los miembros de las Gaviotas sabe a ciencia cierta qué puede ser.

ZONAS



Besaid, Una preciosa isla, de paisajes montañosos, es el hogar de los Besaid Aurochs, el equipo de blitzbol que ha ganado menos partidos en Spira. El pueblo se encuentra en el punto más alto de la isla, lo que les da a los habitantes de Besaid unas vistas magnificas de todas la isla y del océano. El punto principal del pueblo es el templo.

Luca, No es la ciudad más grande de este mundo pero si una de las más grandes. En una ciudad comercial con una puerto donde conviven gente de todas partes. Luca cuenta con un mítico estadio de blitzbol, donde se disputan grandes campeonatos. La zona central donde está plaza está repleta de tiendas donde comprar u actividades de ocio como montar en globo.

Bikanel, Otra isla de este mundo. Esta se encuentra al oeste de Macalania. Gran parte de ella está cubierta por un desierto, el desierto de Sanubia, una zona totalmente inhabitable para los humanos pero una gran alternativa para el pueblo albhed. Una fortaleza de metal nombrada como 'Hogar' es el refugio perfecto para no ser sorprendido por las feroces bestias que inundan este desierto. La única zona no explorada por esta gente es la misteriosa cuenca de arena que está plagada de cactus, y siempre azotada por fuertes tormentas de arena.

Camino de Miihen, Hace 800 años el gran héroe el líder de los Sables Escarlatas, Miihen, fue acusado de traicionar al templo y decidió viajar por este camino hasta Bevelle para justificar sus acciones ante las autoridades. Parte del camino que podemos usar ahora no es el original porque fue destruida por Sinh hace unos 500 años. Es muy común ver a otros viajeros por este camino montados en chocobos ya que es bastante largo.

Guadosalam, Los Guado son los habitantes de este reino subterráneo. Viven en galerías subterráneas excavadas entre las raíces de plantas gigantes. Guadosalam es la puerta de acceso al Etéreo, un misterioso reino espiritual en el que un gran número de lúcilos se congregan en torno a gigantescas cataratas y revolotean por prados de hermosas flores. En el Etéreo, basta pensar en una persona fallecida para que experimentes visiones de dicha persona, un fenómeno que atrae a visitantes de toda Spira, que acuden buscando la comunión con los muertos.

Llanura de los Rayos , Es una de las zonas más peligrosas que nos podemos encontrar ya que está constantemente azorada por tormentas de rayos. El cielo está cubierto de nubes negras, tanto de día como de noche, y está envuelta en una densa niebla que impide atravesarla. Se dice que los monolitos que salpican esta implacable senda son donde el alto invocador Gandof encerró a temibles monstruos en el pasado, y de ahí sale su nombre completo: la Llanura de los Rayos de Gandof.



Monte Gagazet, Atravesar este monte será indispensable para llegar a la tierra santa de Zanarkand. El monte está protegido por la tribu Ronso. Llegar no es fácil pero cruzarla será el verdadero reto, los fuertes vientos y las estrechas sendas te harán perder el sentido de la orientación. Las improvisadas lápidas que pueden encontrarse sembradas por el camino de la montaña dan fe del trágico destino sufrido por todos aquellos que perecieron aquí.

Río de la Luna, El majestuoso Río de la Luna divide el Continente Djose. Es el único sitio donde crece una exótica planta acuática con flores de color violeta llamada luz de luna, que al caer la noche atrae a multitud de lúcilos, cuyo fulgor produce unos espectaculares torrentes de luz. Para cruzar el rio es necesario montar en shupafs, unas criaturas gigantescas que moran en las orillas del río. De entre todas las razas de Spira, los únicos capaces de criar y adiestrar a los shupafs son los hypello, los seres acuáticos que habitan esta región, y por eso ellos se encargan del transporte fluvial y transmiten este oficio de generación en generación.

Zanarkand, Una metrópolis tecnológica flotante, construida sobre el mar. Sus impresionantes vistas del mar no tienen precio y tampoco las espumosas corrientes que caen por los gigantescos costados de rascacielos densamente poblados o el colosal arco de espuma de mar que enmarca el paisaje urbano. Zanarkand, también conocida como “la ciudad que nunca duerme”, solo descubre su verdadero lustre y vitalidad tras la puesta del sol.

DISFRUTA DE LOS NUEVOS GRÁFICOS Y LA CALIDAD SONORA EN LA QUE NOS ENVUELVEN ESTOS JUEGOS

El sistema de juego no ha sido modificado respecto a los originales, algo que ya era de esperar para no perder la esencia. Podemos hacer batallas por turnos variables (BTV) donde si usamos ciertas habilidades, como por ejemplo prisa, avanzaremos puestos para atacar más veces que nuestros contrincantes. Los personajes que elijamos también serán importantes, aunque podamos ir cambiando a nuestro gusto dentro de la batalla, la organización inicial hará que si cogemos los más rápidos siempre comenzaremos pegando primeros y eso también es importante para hacer los preparativos iniciales.

Los combates serán bastantes entretenidos y tendremos, como en todos los juegos de la saga, que tener muy en cuenta el tipos de la criatura a la que nos enfrentamos, si por ejemplo el enemigo es tipo fuego, con hielo le multiplicaremos el daño por 1.5, si en cambio le pegamos con fuego lo que haremos es curarlo. También usar ataques que cieguen al enemigo o que lo atonten será crucial en ciertos momentos para no morir.

Otra pequeña ayuda serán los eones de Yuna. Los eones será interesante usarlos en momentos difíciles para hacer bastante daño a los enemigos o reducir vida en un boss final. Es recomendable tener los turbos tanto de los eones como de tus personajes preparados para usar en estos complicados momentos, además el turbo de Yuna será añadirle un turbo extra a un eón, luego es doblemente útil porque los eones harán más daño que nuestros personajes normales.



Una mejora que tal vez hubiéramos visto es que los constantes tiempos de carga se hubieran reducido ya le procesador de PlayStation 3 es muy superior al de PlayStation 2. Es cierto que no son grandes estos tiempos pero si muy constantes. Si estamos moviéndonos sin luchar podemos tener un tiempo de carga cada 15-20 segundos estando en sitios reducidos.

Para mejorar nuestros ataques y magias en combate será fundamental usar el tablero de esferas, lo que viene a ser el árbol de habilidades o mejoras. Iremos recorriendo el mismo árbol, aunque desde puntos distintos, con los distintos personajes. Para ir avanzando y para ir consiguiendo las mejoras necesitaremos ganar batallas porque en ellas iremos obteniendo los puntos para gastar y las esferas para rellenar huecos.

¿Cuáles son las nuevas características que nos encontramos? Lo primero que llega la versión internacional de Final Fantasy X-2 donde contamos con nuevo contenido que solo se vio en su día

GENERO: ROL

PLATAFORMA: PS3, PSVITA

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: SQUARE ENIX

12 www.pegi.info

FINAL FANTASY XX-2 HD REMASTER

HISTORIA	9.5
GRAFICOS	9.0
MUSICA	9.4
JUGABILIDAD	9.1
TRADUCCION	5.0

NOTA 8.8

REALIZADO POR BIBI RUIZ

en Japón cuando disponíamos de los juegos para PlayStation 2. Todas las canciones han sido remasterizadas, de manera que tendremos todas las que conoces pero adaptadas a los nuevos tiempos para disfrutar nuevamente de ellas. Cuenta con más de 60 temas entre los dos juegos. Otro regalito para los amantes de los trofeos es que los dos juegos cuentan ahora con ellos y tanto para PlayStation 3 como para PlayStation Vita. Podemos compartir partidas entre ambas consolas (cross-save) pero lo malo es que para ello tendremos que disponer de las dos versiones, aunque es buena la oportunidad que nos dan.

El juego ya cuenta con contenido descargable y regalos para los seguidores de la saga. La gente que adquiera Final Fantasy X/X-2 Remaster y además Lightning Returns: Final Fantasy XIII tendrá como regalo el atuendo de Yuna para vestir a la protagonista de Lightning Returns: Final Fantasy. El atuendo Invocadora de Spira está inspirado en el traje que llevaba Yuna en el juego FINAL FANTASY X original, e incluye el bastón, escudo y la pose de victoria de este personaje.

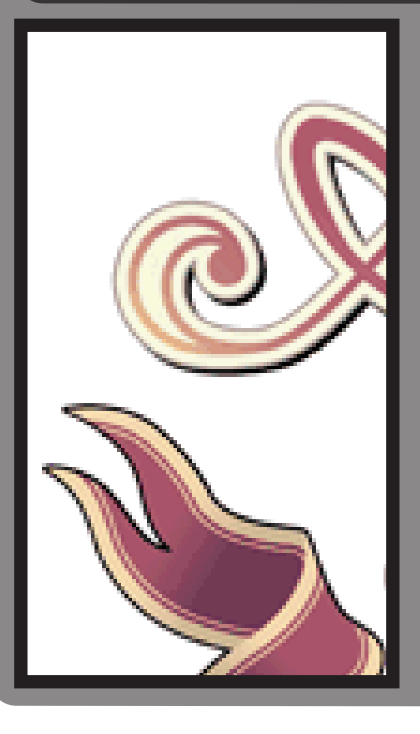
CONCLUSIÓN

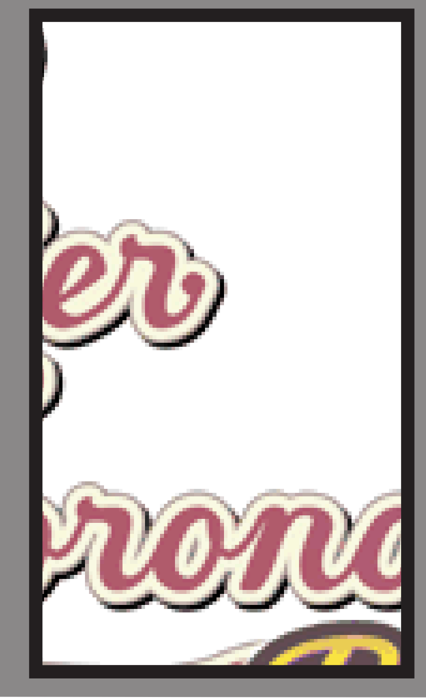
Como conclusión final os puedo decir que vale la pena hacerse con una copia de estos juegos tanto si los habéis jugado antes en PlayStation 2, como una posibilidad de retomarlos en la nueva consola y disfrutar de los nuevos gráficos que nos trae como para los que no, porque estos juegos son sin duda unos imprescindibles de la saga Final Fantasy.

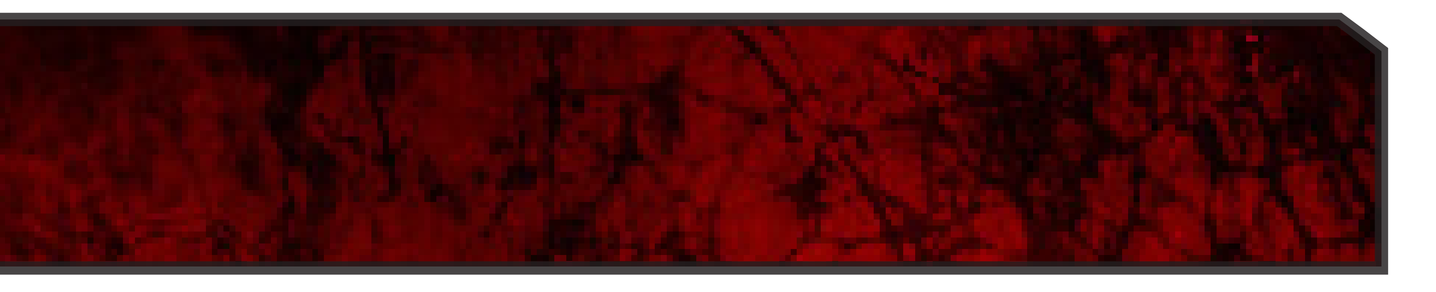
ALLGAME

ATELIER RORONA PLUS: THE ALCHEMIST OF ARLAND PARA PS 3 Y PS VITA EL 20 DE JUNIO

Nueva entrega de la franquicia con soberbios gráficos 3D y rediseñados sistemas de síntesis y de creación de objetos.
La popular franquicia del RPG de Gust continúa con la tradición de la serie Atelier, usando la alquimia como el punto principal. Atelier Rorona Plus se centra en las hazañas de Rorolina Frixell, uno de los personajes más queridos de la trilogía de Arland, una joven que trata de mantener su taller de alquimia para no ser desterrada del reino de Arland.
Los jugadores pueden elaborar nuevos objetos y también luchar contra los enemigos utilizando el poder de la alquimia. Como en todos los juegos de la serie Atelier, este título está ambientado bajo un telón de fondo de corte anime.







GRID AUTOSPORT BLACK EDITION YA SE PUEDE RESERVAR EN LAS TIENDAS HABITUALES

GRID Autosport Black Edition incluirá el juego completo GRID Autosport y, a mayores, disfrutará de contenido descargable adicional, como el Mercedes-Benz SLS AMG Coupé Black Series, pegatinas Black Edition White Ravenwest Liveries, 20 patrones de pegatinas Black Edition para el online y 10 patrocinadores Premium con sus respectivos objetivos. Los usuarios podrán ver GRID Autosport en acción, junto con este contenido adicional, en un nuevo vídeo de juego que ya está disponible a través de www.youtube.com/gridgame

Está previsto que la gran carrera de GRID Autosport comenzará en España el próximo 27 de junio.



VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR ESTARÁ DISPONIBLE EN FORMATO DE DESCARGA DIGITAL DESDE XBOX LIVE, PS NETWORK Y PC DIGITAL



El juego de aventuras y puzles ambientado en la Primera Guerra Mundial, que se publicará el próximo 25 de junio de 2014, está siendo desarrollado por un pequeño equipo del estudio de Ubisoft en Montpellier, el cual se sirve del motor Ubi Art Framework, responsable de juegos como Rayman Origins, Rayman Legends o el reciente Child of Light.

Valiant Hearts: The Great War™ cuenta una historia de destinos que se cruzan y de un amor roto en un mundo destrozado. Da a los jugadores la oportunidad de vivir una aventura que conmueve y al mismo tiempo aporta toques de humor, centrada en el viaje de cuatro personajes que sobreviven a las batallas y las dificultades de la Gran Guerra, en compañía de su fiel compañero canino.

JFR2014

GRRRR, YA VAN DOS VECES QUE ME EXPULSAN DE MiiVERSE... ¡PUES NADA, SI YO NO POSTEO NADIE LO HARÁ!

YA SABES QUÉ HACER, AIDEN-KUN...

YOSHIDA-SAMA

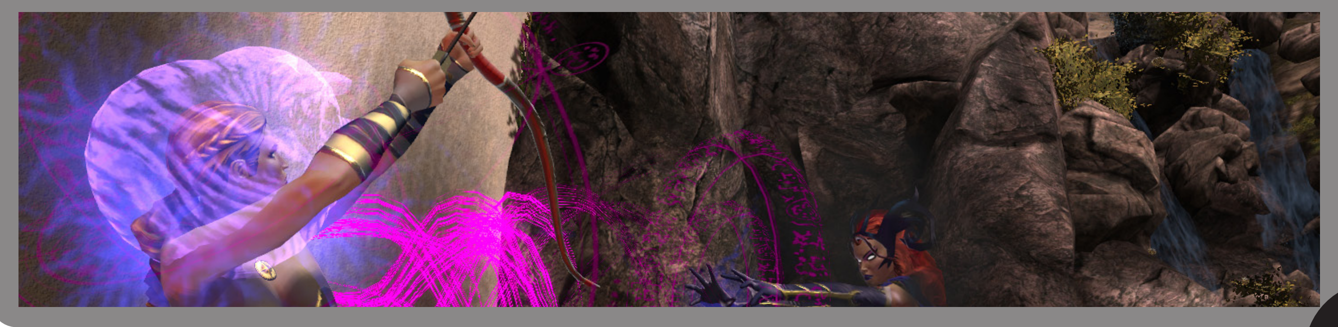
EMMMMM... ¿ SEGURO QUE USTEDES ME DARÁN PROTECCIÓN CUANDO LOS YAKUZA DE IWATA VENGAN A POR MI CABEZA?

JFRteam@gmail.com
Twitter: @JFRteam
http://jfrteam.deviantart.com/gallery

LAS AMAZONAS ESTÁN DIVIDIDAS POR LA GUERRA CIVIL Y DEBES ELEGIR UN BANDO: WONDER WOMAN O HIPÓLITA

Sony ha anunciado que la nueva entrega de DC Universe™ Online (DCUO), Amazon Fury Parte I, ya está disponible para PC PS 3 y PS 4.

En este último paquete de contenido descargable (DLC) comienza una nueva historia en Themyscira en una reinventada Gotham City con Wonder Woman, Circe, Hipólita y las amazonas.



CONFIRMADO LA PRIMERA CAMPAÑA INDEPENDIENTE MULTIJUGADOR DE COMPANY OF HEROES 2



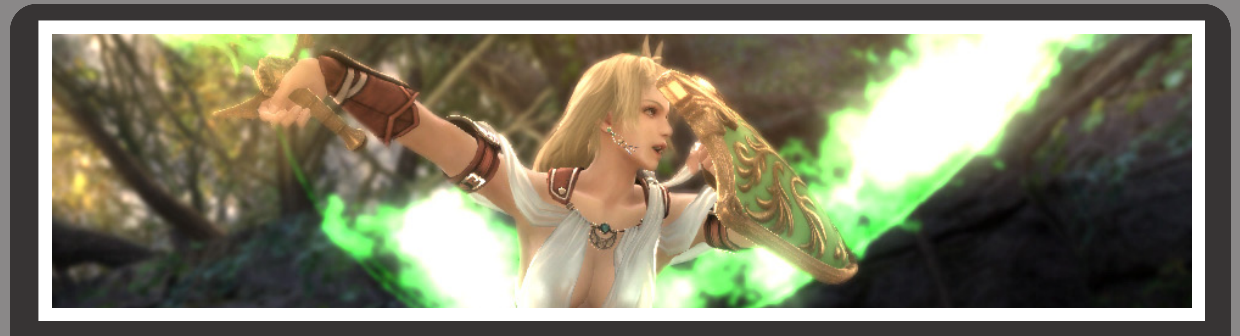
La acción se centra ahora en el frente occidental e ilustra las batallas más brutales de la Segunda Guerra Mundial en las peores horas del conflicto. Con la inclusión de las US Forces y el Oberkommando West alemán disfrutarás de dos facciones completamente nuevas que cambiarán para siempre el concepto del combate multijugador. Cada ejército cuenta con opciones tácticas características, nueva infantería, armas de dotación, vehículos, habilidades y otras mejoras en un total de ocho mapas estacionales multijugador basados en el frente occidental. The Western Front Armies también incluye un sistema de progresión que introduce otro contenido único en el juego y permite a los jugadores centrarse como nunca antes en los aspectos tácticos y estratégicos. The Western Front Armies estará disponible el 24 de junio de 2014 y SEGA ha confirmado también que todos los que reserven el juego se llevarán dos skins específicos de las US FORCES y el OBERKOMMANDO WEST que pueden ser utilizados con todos los vehículos. Además, incluye dos insignias (faceplates) con idéntico diseño.

FICOMIC - EL 32 SALÓN INTERNACIONAL DEL CÓMIC DE BARCELONA CALIENTA MOTORES

Este año, la gran cita del mundo del cómic se celebrará entre el 15 al 18 de mayo en los Palacios número 1 y 2 de la Fira Barcelona Montjuïc, ocupando un total de 32.000 metros cuadrados, un incremento del 70 por ciento respecto al año pasado.
los principales atractivos de esta edición, cuyo eje central tiene que ver con la presencia del género bélico en la historieta y que tiene como plato fuerte "una macro exposición dedicada a la viñeta bélica de un total de 550 originales de todo el mundo", entre ellos una treintena de dibujos realizados por prisioneros de campos de concentración.
A Cómics en guerra se sumarán otras grandes exposiciones, como las dedicadas a los aniversarios de Batman y Lobezno, o del mítico Popeye. De la lista de invitados extranjeros confirmados están Joe Sacco, Brian Azzarello, los británicos Andrew Wildman (Transformers) y Mike Carey (The Unwritten) y el argentino Eduardo Risso (100 Balas), entre un largo etcétera.



SOULCALIBUR LLEGA A LA APP STORE CON UN NUEVO TÍTULO, SOULCALIBUR UNBREAKABLE SOUL



BANDAI NAMCO Games ha anunciado el lanzamiento de SOULCALIBUR Unbreakable Soul, una nueva entrega completamente gratuita del famoso juego de lucha con armas, que se estrena así en iPhone, iPad y iPod touch No os perdáis este juego gratuito donde encontrareis un mundo 3D de gran calidad donde disputar inolvidables combates ¡Todo esto, con solo un dedo! El renovado sistema de combate fusiona la sencillez de uso con la acción más frenética.

EL NUEVO DLC DE DEFIANCE: ARKTECH REVOLUTION



¡La revolución está en marcha! Sumérgete en los nuevos eventos de expertos y mapas co-op, contratos, carreras y mucho más con el último DLC de Defiance. Caza enemigos más avanzados con armas legendarias y mods de la nueva facción Chimera, una fuerza creciente en el comercio de armas clandestino, y quince nuevas ventajas EGO de nano-tecnología. ¡Sólo los mejor equipados sobrevivirán!

THE ELDER SCROLL ONLINE SE RETRASA PARA LAS CONSOLAS, PERO NO TODO SON MALAS NO-



En un reciente comunicado se ha informado que Elder Scrool Online para sus versiones en PS 4 y Xbox One va a sufrir un retraso de al menos seis meses, pero lo bueno es que también han dicho que todo aquel que se compre la versión de PC antes del fin de junio podrá, una vez que la versión de consola vea la luz, transferir su personaje a la nueva plataforma elegida, y además no tendrá que pagar el precio íntegro del juego, ya que solo te costará 14,99 € y además incluirá treinta días más de juego.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
2014 FIFA World Cup Brazil
COPA MUNDIAL DE LA FIFA BRASIL 2014
FINAL FANTASY XIV: A REALM REBORN
LA TIERRA MEDIA: LAS SOMBRAS DE MORDOR


CREATIVE
FUTURE